大众软件

Popsoft

1998

9

(总第38期)

200,000

奖品

- 集成3D指令集的CPU（上）
- 硅谷旧闻（一）
- 龙剑客II
- 生死之间II
- 三国志VI

第三届大众软件奖8月27日正式揭晓 总价值200,000奖品一次送出

中奖号码将于《大众软件》1998年10月刊公布

第三届大众软件奖

奖品总价值20余万

第三届大众软件奖已近尾声，我社于1998年8月27 日举行“第三届大众软件奖”开奖仪式，采取摇号的方式抽奖，中奖号码将于《大众软件》1998年10月刊公布。

本届大众软件奖包括如下系列活动：

1997年12月	系列活动一:电脑美术作品设计比赛	1998年3月公布结果
1998年1月	系列活动二:《我看×××》有奖征文	1998年5月公布结果
1998年2月	系列活动三:有奖问卷	
1998年3月	系列活动四:自编软件	1998年7月公布结果
1998年6月	系列活动五:网页设计比赛	1998年9月公布结果
1998年7月	系列活动六:最佳作品和最佳栏目评选	1998年9月公布结果

以上活动中奖者的奖品和奖券均已寄出（包括系列活动三的有奖问卷）。凡持有第三届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，静待中奖号码的公布即可。

本次大奖的奖品如下：

特等奖	1名	奔腾Ⅱ计算机及外设，价值15000元
一等奖	2名	价值约4000元的电脑软硬件
二等奖	10名	价值约2000元的电脑软硬件
三等奖	100名	价值约400元的电脑软硬件
四等奖	1000名	价值约50元的电脑软硬件
纪念奖	2000名	精美纪念品一份

主办单位:《大众软件》杂志社

协办单位:北京晶合顺达计算机有限责任公司

赞助厂商:

武汉奥美电子有限公司
杭州晶天电脑软件开发有限公司
北京新天地互动多媒体技术公司
深圳方直电子科技有限公司
第三波软件(北京)有限公司
光谱资讯(北京)有限公司
中科实业集团公司多媒体技术分公司
北京北大方正电子有限公司通用电子产品分公司
友立资讯股份有限公司
上海中晶电脑有限公司
北京北大方正电子有限公司计算机系统工程分公司
中国惠普有限公司
上海海文(集团)有限公司
北京电报局

(排名不分前后)

第三届大众软件奖奖券由腾图联合电子发展有限公司提供



9 大众软件

(总第38期)

主管单位:中国科学技术协会

主办单位:中国科学技术情报学会

编辑出版:《大众软件》杂志社

社　　长:关家麟

副 社 长:林菁　刘贯和(常务)　高庆生

主　　编:孙月湘

法律顾问:陆智敏

编 辑 部:裘聿纲(主任)

李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　王刚

美术编辑:邹屹　宋爱军

封面设计:范长峰

广 告 部:李诚(主任)　李怀颖

发 行 部:陈志刚(主任)　王丽

特约读者服务部:晶合顺达计算机公司

张友利(总经理)

印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

发　　行:北京报刊发行局

订　　阅:全国各地邮局

邮发代号:82-726(月刊)　82-727(光盘)

广告许可证:京崇工商广字第0036号

邮政编码:100051

通信地址:北京和平门邮局3056信箱

广告部电话:(010)67150982(4、5)-203

采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207

光盘组电话:(010)67150982(4、5)-208

网络组电话:(010)67150982(4、5)-209

发行部电话:(010)67150982(4、5)-202

邮购中心电话:(010)67024050

传　　真:(010)67150983

E-mail:popsoft @ netchina.com.cn

出版日期:1998年9月1日

订 阅 价:人民币6.00元

零 售 价:人民币6.50元

港币16.10元

美元6.4元

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

应用心得

问题交流

读编往来

软盘要目
(总第 38 期)

VCD2HD 3.0

时间小精灵 2.7.8

Magic Folders 97.10a

FILECODE2.5

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.5 PREVIEW 1

光盘要目
(总第 15 期)

新手教程:DIY 新时尚

——游戏工厂无皮书

看攻略:盟军敢死队:深入敌后

评书·品书——书虫与网虫的契合点

上期要目
走进多媒体英语学校

低价位电脑综述

沙丘2000测试版报告

E3大展游戏全面介绍

玩具兵大战

下期要目
闲话汉化——兼谈产品与技术

邻里之网——编织篇

摩托英豪2

极品飞车3

守护者之剑

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

紧急征稿!

各位玩家，本刊《游戏畅谈》栏目特征集稿件。欢迎大家对《魔法门VI》畅所欲言，内容不限，或褒？或贬？均请多多捧场。来信请注明《游戏畅谈》栏目收。

本刊特约作者

庞大智 余一兵 赵效民

侯 毅 陆 强 罗 曜

陈 雷 李 靖 赫 闻

蔡 旋 任 良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址 :北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

《大众软件》杂志社出品

联想推出《幸福之家》



联想电脑公司于7月15日在北京举办了"《幸福之家》OEM·零售版上市暨合作签约仪式"新闻发布会。会上联想电脑公司发布了《幸福之家》场景式功能操作环境软件，并与TCL、实达公司签定了OEM合作协议，与连邦、赛乐氏等软件经销商签定了销售代理协议。这次联想通过软件零售及与硬件厂商OEM 等方式向市场推广《幸福之家》，一方面，可以使更多的中国用户享用一个基于软硬一体化设计理念的场景式功能操作环境，通过把电脑的功能场景化、中文化，来增强电脑的易用性;另一方面，通过《幸福之家》的预装功能软件来支持电脑的各种功能，使电脑的潜能得以充分发挥，让更多没有电脑专业知识的用户能用好电脑，从而推动中国家用电脑的进一步普及和发展。实达与TCL 今后将在他们所有的家用电脑中预装《幸福之家》，这样，加上联想自己的品牌，今年市场上销售的50% 以上的品牌家用电脑都将预装《幸福之家》。

········本刊记者

方正文杰有奖促销

北大方正自主开发的方正文杰激光打印机推出以后，以其独特的技术和超卓的品质令业界瞩目。为感谢广大用户的厚爱，从8月10日开始，凡购买方正文杰激光打印机的用户，在随机附赠方正文友办公系统、方正奥思多媒体创作工具和精制打印数据电缆之外，同时得到精美的《北京大学建校一百年纪念邮折》一套。方正文杰为适应国内中文打印环境需求而推出了彻底的中文打印解决方案:采用国际上最先进的激光打印语言 PostScripe; 内置 52 种方正PS字体和67种英文字体; 采用了高水平打印机控制外置技术。

········本刊记者

'98 中国国际行政管理网络应用设备与技术展览会闭幕

于7月15日至7月18日在北京举行的' 98 中国国际行政管理网络应用设备与技术展览会闭幕。该展会是第一次涉及政府行政管理部门、企事业单位和国有大中型企业行政管理网络建设的专题展会。

中科实业集团多媒体技术分公司在展会上展示了其高新技术产品"多能彩虹"(Rainbow Runner)。这是种可提供视频编辑、视频会议性能的图形产品，专为在家用照片润饰、动画、录像带制作和媒体制作环境中渴求强大处理能力的用户而设计。它具有系统高速的计算性能和更宽的联网选择，所以它在家庭和企业计算环境中的地位日益高涨。

········本刊记者

第五届中国国际计算机展览会闭幕

由北京电子进出口公司等单位主办、英特尔技术发展有限公司特别协办的第五届中国国际计算机展览会、第六界北京家用电脑及软件展览会('98 Intel 家用电脑暑期专场) 于1998年7月27日在京闭幕。中录音像公司、中科多媒体、恒生科技发展公司、第三波、《大众软件》杂志社、北信源、金智电脑软件公司等数十家公司参加了这次展会，展示了各自开发的高新科技产品。

········本刊记者

第五届"电脑爱好者城"展览会闭幕

于1998年7月17日至21日在北京举行的第五届"电脑爱好者城"展览会闭幕。中科实业集团多媒体技术分公司在展会期间推出了既长知识又能得到大奖的游艺活动。中科多媒体在此届上本着以会"惠"友的宗旨，展销将结合暑期送大礼包的活动，特别推出"购一块MGA G100显卡，再加一元，就可得到一套十张实用光盘"的暑期大型活动。这十张光盘是《WORD97教室》、《EXCEL教室》、《OUTLOOK教室》、《图形图像大世界》、《中英文求职面试一点通》、《大学英语》、《英语学习》、《美国会语》、《英语实践系列——自测练习(国家英语四级)》、《实战专家——NT 4.0》。

········本刊记者

爱普生(中国)有限公司在京成立

7月11日, Seiko Epson 公司的战略合作伙伴会聚一堂, 隆重举行爱普生(中国)有限公司成立仪式，这是日本Seiko Epson公司在全球第29个国家设立的第55 家公司。爱普生(中国)有限公司作为中国境内的控股公司，统筹Seiko Epson 在中国境内的投资业务，统一管理新的投资与多次投资，作为在中国境内的业务及贡献活动的中心，它在统管和调整目前在中国开展业务的现地法人的同时，还将全面展开对在中国市场的Epson产品的销售与售后服务业务的支持。新成立公司主要分为三个部分:一个是以系统设备(System Device)为主体的SD市场开拓部; 一个是以打印机、投影机等产品为主体

的市场开拓部;一个是用户满意度推进部，主要管理维修中心、服务热线、技术服务支持和软件等本地化方面的业务。

········本刊记者

博彦多媒体教学软件上市

8月3日,博彦科技发展有限公司在北京举行新闻发布会,公布其Windows 98 系列的教学软件上市。这次博彦和微软出版社、北京大学出版社合作制作的Windows 98系列教学软件包括《Windows 98 标准学习》、《Windows 98 即学即用》和《Windows 98 循序渐进》三种，详细介绍了Windows 98的基础、新特性、使用、网络等各方面的知识。

········本刊记者

Internet Explorer的商标纠纷

微软公司在自己浏览器上所使用的Internet Explorer 商标名称是由位于芝加哥的SyNet在多年前所注册的。虽然这家公司多年前已经停业了，但仍以此为由起诉微软侵权使用Internet Explorer这个注册商标。而第二天 Microsoft 就与 SyNet 达成和解，以500万美元的高昂代价来换取Internet Explorer这个名称所有的使用权利。

········南京　摩思网络

Diamond成立新的商业部门 专门为家庭网络提供解决方案

7月6日, Diamond多媒体系统公司宣布将组建一个新的家庭网络商业部门，专门致力于利用最新技术为家庭和小型办公室提供容易安装的网络(SOHO)。这个新的商业部门将开发一些新的产品种类,包括:无线网络、网关/路由器和DSLModem技术。这个新的部门建立在Diamond多媒体系统有限公司通信部的基础上,地址设在Vancouver Washington。Diamond 预计家庭网络商业部的第一个产品将在1998 年第三季度生产交付给第一个客户。

根据产业调查的权威Dataquest的报道，有超过1千5百万的家庭达到或超过2台PC机，两年后这个数字可能达到两倍以上。随着最新工艺的家庭网络技术的发展,PC家庭用户将能共享Internet访问;共享周边设备如打印机、扫描仪、数字照相机和参与多人游戏。产业评论员预计家庭网络和家庭连接器市场在今后5 年内达到几十亿美元。“对Diamond来说这是一个重要的市场机会，我们计划参与这个市场,”Diamond多媒体系统公司CEO和董事长Bill Schroeder说:“我们将与几个产业伙伴积极合作来保证我们会有优异的家庭网络产品系列。这个理想的发展方向将会影响我们Modem的品牌、市场分配、通讯技术、渠道和支持结构。”

········本刊记者

Diamond将与Aureal 合作开发音频技术

Diamond 多媒体系统公司宣布与Aureal Semiconductor公司成为战略上的同盟，合作为用户和PC 游戏市场共同开发和销售下一代的 PC 音频方案。Diamond 将在Monster Sound声卡上使用Aureal独有的Vortex和A3D 2.0音频技术。Diamond计划在今年的第3、4季度开始提供它的具有A3D 2.0技术的下一代声卡Monster Sound MX200给零售商、OEM商和分销商。Monster Sound MX200为PCI声卡，支持 A3D 和DS3D, 有 4MB波表内存，可接四个音箱。

Aureal就是著名的Aureal A3D虚拟环绕声技术的开发者，Aureal A3D目前已经通过了杜比实验室(Dolby Labs)的虚拟杜比(Virtual Dolby)的技术认证，现在新出品的大部分声卡都支持Aureal A3D。Aureal的3D音频技术已经快速的得到了众多具有影响力的游戏开发公司的支持，如Activison、Interplay、LucasArts 等知名公司。

········南京　摩思网络

AMD 与 Motorola 结盟

AMD与Motorola日前正式宣布共同开发更快速的电脑芯片。在这长达七年的合约里，Motorola将提供AMD关于制铜(Copper)方面的技术，这种技术将会更节省CPU的制造成本,帮助AMD在与Intel处理器对抗的过程中取得更大的价格优势。而另一方面AMD将会授权Motorola关于快闪记忆体方面的技术。

········南京　摩思网络

battle.net 官司告结

Bllizzard Entertainment 在《星际争霸》发售时由于曾经获取连上battle.net 玩家的个人资料而遭控告，现在这场官司终于告一段落。原告律师表示Blizzard已经承诺往后不会再要求使用者连线到battle.net注册时提供个人资料,已经达到当初打这场官司的目的。

········南京　摩思网络

Blizzard 的大出血

成功的游戏引发设计师自行创业的现象已经是司空见惯,不过象Blizzard一样一次十个员工一起辞职却是罕见听闻。这十个员工除了几个美术人员、一个网站的管理者外，最大的影响莫过于《星际争霸》的设计师及制作人James Phinney 了!

由于James Phinney 辞职前正在负责的《星际争霸》最新资料片《星际争霸——血战》(StarCraft: Brood War)的开发，不过根据 Blizzard的说法，只有《魔兽争霸Ⅱ白金版》(Warcraft Ⅱ Platinum)的

开发在短期内会受到一些影响，而其它的游戏包括和两个尚未发表的产品都会按照原先预定的进度开发。

这些员工离职的原因应该是为了成立一家全新的游戏工作室，Blizzard的总裁Mike Morhaime表示该公司的目标仍然是继续创造世界上最好的游戏，不会受到这个离职事件的影响，并祝福这家将成立的新工作室能开发出优秀的游戏。

·········南京　摩恩网络

Interplay出售游戏引擎

游戏引擎出售不是新鲜事，但还没有一个成功的范例呢。《雷神之锤》系列的引擎都曾授权给其他制作者，但你听说哪一个使用该引擎的游戏成功了？随着3D游戏的日益普及，制作商们的各自为政的确是一件浪费人力和财力的事，Interplay 决定改变这一切，他们正在制作中的游戏Messiah还没有完成，就已经宣布将出售该引擎。

在4月的“游戏制作开发者会议”上，Interplay子公司Shiny就展示了这个超前的引擎，受到了同行的热切关注。这个引擎主要适合制作体育游戏，运用了一些目前尚无人使用的创新技巧，比如Real-time Tessellation、Deformation of Characters、Fluid、Skeletal Animation System等。更为奇妙的是它能使任何2D芯片显示出良好的3D图像（当然用3D 芯片更好）。Interplay 将在自己的 VR Sports游戏（如VR Baseball和VR Football）中使用该引擎。对于外界还没有公布具体的价格和条件等细节问题，相信游戏公司在引擎方面的齐心合作，将使游戏制作更具效率。

·········南京　摩恩网络

Internet在线游戏的语音技术

语音联系将是Internet在线游戏的下一个目标，而Thrusmaster 公司日前发布了一个专为游戏设计的新软件，采用的是Intel的“Internet会议”技术。这种技术运用奔腾Ⅱ芯片的高性能，可以在进行Internet游戏的同时，召开一个“茶话会”，这样玩家将在游戏中体会到更真实，也更有趣的感觉。这个软件被命名为《边玩边聊》(Talk N' Play)，当你把它安装，连上Thrustmaster的Meeting Place网站，就能在与其他玩家聊天的同时运行你的在线游戏。软件将在冬季上市，首先是与游戏等相关产品捆绑销售。与其说是Thrustmaster取得了 Intel 的技术，不如说是Intel向Thrustmaster的投资，因为其中的交易是 Thrustmaster 的 88988 股股票。

·········南京　摩恩网络

游戏界也拉拢了罗纳尔多

不知是否有意炒作，游戏界开始拉拢罗纳尔多，看起来他要与劳拉一争高下呢。与罗纳尔多签定协议的是Infogrames公司，他们至少有五款罗纳尔多的游戏在计划中。游戏将直接再现罗纳尔多的形象，在以后的三年里陆续推出，估计第一款将在今年年末上市。

“为孩子们在一个足球游戏中扮演主角是我的梦想，这是多么富有挑战性。”罗纳尔多是这么对记者说的，而此时他正在法国参战世界杯，居然抽出时间来完成了这项美妙的交易。

·········南京　摩恩网络

AMD公布3DNow!版本的《雷神之锤II》



AMD终于发布了利用3DNow! 指令集做了最佳化的《雷神之锤Ⅱ》修正程序。这个程序是专门为AMD的中央处理器K6-2所撰写的，由于使用了K6-2内建的3DNow! 指令集，使得本游戏在配合K6-2 CPU与3D加速卡后的表现比起Intel的Pentium Ⅱ也毫不逊色。这个修正程序将会把《雷神之锤Ⅱ》更新为3.14版。要使用这个程式，玩家的电脑除了必须有AMD K6-2 CPU外，还要有《雷神之锤Ⅱ》的原版软件。当然最好还是配合 3Dfx 的Voodoo2加速卡才能获得最高水准的表现。

另外，这个修正程序除了《雷神之锤Ⅱ》外还适用于一代的 GLQuake 和 GLHexen 2。

·········南京　摩恩网络

大众软件7月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
VRV套装杀毒软件	银翼杀手(中文版)
365天轻松英语	星际争霸
随心所欲说英语	世界杯98——决战法兰西
中华办公98	星际元帅
开天辟地	金庸群侠传
水族世界	铁甲风暴
Windows 98一碟通	炎龙骑士团外传——风之纹章
中国家庭美食	仙剑奇侠传98柔情篇
再造紫禁城	暗黑破坏神
卡通世界	苏凯27

综合类

大众软件CD 1998年第7期	电脑报之游戏世界(一)
电脑报之PC世界(二)	电脑报之PC世界(一)
电脑报之游戏世界(二)	大众软件CD 1998年第1期
大众软件CD 1998年第5期	大众软件CD 1998年第3期
大众软件CD 1998年第6期	大众软件CD 1998年第2期



Intel Pentium Ⅱ -450

7月26日，Intel正式推出了Penitum Ⅱ -450，这是其使用100MHz的第三个产品。与400一样，450仍是使用0.25微米制造工艺，工作模式为100外频×4.5。不过令业界关心的倒并不是450，而是Intel在其推出的同时所采取的降价行动。除了赛扬（Celeron）处理器的价格没有变动外，其余的Pentium Ⅱ的降幅平均在20%左右。

········北京 赵效民

Cyrix MⅡ -333

继MⅡ-300后，NS与Cyrix又于日前发表了最新的MⅡ-333GP处理器。但是这次NS 似乎并没有过多的将MⅡ-333与Pentium Ⅱ -333相提并论（虽然MⅡ-333 可以提供与之相当的商业综合处理性能）而是很明显的做了低调的处理。由此市场上都普遍预测，MⅡ-333将主要的对手定为Intel低端的Celeron系列产品，看来这与NS 的总体的“低价位”战略方向有关。MⅡ-333仍使用 PR 方式标称主频，其实际的运行主频为250MHz。由于首批MⅡ-333仍使用较老的0.3微米刻线技术，因此它暂时并不是使用100外频，而采用83MHz×3或75MHz×3.5的方式，不过在测试时它也顺利的跑上了100MHz×2.5的模式。Cyrix声称不久之后MⅡ-333就将改用0.25微米刻线技术，届时就很有可能正式宣布使用100外频了。另外，在第一批MⅡ-333中也没有集成众人所期盼的3D Now! 指令集，这不能不说是一个很大的遗憾。目前MⅡ-333 每千枚单价为180美元。

········北京 赵效民

富士通高速硬盘

目前市场上已经有希捷的“大灰熊”、IBM的Deskstar 14GXP和迈拓的“金钻一代”三种7200Rpm Ultra ATA硬盘。这次富士通也推出了PB12系列7200Rpm Ultra ATA硬盘。该系列硬盘目前共有MPC3045AH（4.5GB）和MPC3065AH（6.5GB）两种型号。虽然该系列硬盘的缓存是同类产品中最小的（只有256KB），但由于采用了许多最新的伺服技术和更快速的处理器，其寻址时间也达到了9ms，领先于大灰熊和Deskstar 14GXP的9.5ms而与金钻一代持平。富士通还同时推出了全新Allegro系列10000Rpm的Ultra/Wide SCSI硬盘，有MAC3075SC/SP（7.5GB）和MAC2091SC/SP（9.1GB）两个型号。

········北京 赵效民

3D Labs Premedia 3

自从Premedia 2芯片取得了不小的成功之后，3D Labs又向外界透露了有关其最新的Premedia 3芯片计划，预计该芯片最晚到年底之前就可以上市，目前Premedia 3的开发工作已基本完成。据悉，它与现在大部分最新的显示芯片一样，采用0.25微米工艺制造，是一款128位AGP 2×的全能显示芯片，支持250MHz RAMDAC 和最高16MB容量的125MHz SGRAM。在芯片内部3D Labs重新设计了3D与2D绘图引擎，并使用了许多专利技术，据估计Premedia 3能在一秒内生成250M像素并处理800万个三角形（不是多边形），从而与nVIDIA最新的RIVA 128TNT芯片持平。由于这两款芯片的上市时间也相差不多，所以Premedia 3绝对是RIVA 128TNT有力的竞争者。

········北京 赵效民

3Dfx Voodoo Banshee

随着大量优秀的全能产品的不断出现和它们直逼Voodoo 2的性能表现，Voodoo的单一3D加速特性和高昂的价格已经使Voodoo热潮开始降温。最新的Voodoo Banshee（巫毒女妖）显示芯片则可以看作是3Dfx 改变现状的努力。Voodoo Banshee是在Voodoo2的基础上加入2D加速功能而成的全能芯片，但按3Dfx的说法Voodoo Banshee应该算是全新设计的产品，其在3D性能上比现在的Voodoo2还要高出15%，至于2D加速方面3Dfx也表现出极大的乐观，相信不会让用户失望。Voodoo Banshee显示卡将改用当今流行的SGRAM作为显示内存，容量最高为16MB，而最终的显示卡价格则与现在的Voodoo2相当。Voodoo Banshee将与Savage3D和G200 等顶尖高手同场较量并进军OEM市场，目前已有Guillemot International公司使用其制造的Gamer Phoenix显示卡上市。

········北京 赵效民

Boston Digital Theater 6000

一旦与使用AC-3 5.1环绕声道的家庭剧院比较，大多数人在PC上所使用的这种烂音箱展现的效果连便宜的头戴式麦克风还不如。现在由视听界著名的扬声器制造厂商Boston Acoustics所推出的PC用Dolby Digital 5.1环绕系统将能提供您另一个崭新的视听享受。

这款环绕系统名为Boston Digital Theater 6000，总共包含了左声道、中置声道、右声道、左右后环绕声道

等5个卫星音箱和一个超重低音。比较特别的是所有装置包括AC-3解码器、扩大器和接收端子都做在中置声道上，除了可以接收由电脑或DVD所送出的S/PDIF数位讯号外，也适用于一般的两声道类比音效。此外玩家还可以用红外线遥控器来控制这些功能，无论在看DVD或玩游戏时，都能享受由五个环绕声道所带来的震撼效果。

········南京　摩思网络

Creative Sound Blaster PCI 128

于7月份上市的Sound Blaster PCI 128是SB PCI 64的强化版本，主要针对家用娱乐市场而不是以取代SB AWE 64 Gold为目标。SB PCI 128沿用了PCI 64中的64 Voice Wavetable合成器，并通过新增的附加软件使之成为了可同时播放128个复音，它有助于你编写出更为动听的MIDI。但由于这128个音响中只有32个是由硬件波表生成的，其余的都是软波表的产物，因此SB PCI 128要求系统至少为Pentium 100并具有16MB内存。SB PCI 128使用了创新开发的Creative 5507音效处理芯片，使其真正具有了4声道环绕能力，而SB PCI 64则是通过2个声道来模拟的，相比之下效果要差很多。这个功能在玩那些支持Direct Sound3D或Aureal A3D的游戏时效果非常明显，它提供了360度全方位的音响空间，让你有身临其境的感觉。因此，以前为配合SB PCI 64而推出的PC Works Four Point Surround扬声器则更适合与PCI 128搭配使用。另外，SB PCI 128声卡还有一个功率为6W的立体声放大器，以弥补一些低档有源音箱功率不足的缺陷。SB PCI 128预计售价在1000元左右。

········北京　赵效民

Creative PC Multimedia Kit

为了给用户提供一个优质的多媒体解决方案，创新公司推出了面向OEM厂商和个人用户的Creative PC Multimedia Kit升级套件，分500和700两个系列。500系列套件包括Sound Blaster AWE 64 Value声卡、Graphics Blaster Exxtreme显示卡、Blaster CD 24X光驱和Sound Blaster SBS20 Speakers音箱，700系列套件包括Sound Blaster AWE 64 Value声卡、Graphics Blaster Exxtreme显示卡、PC-DVD光驱和PCWorks三件式音箱。使用这套产品，能很轻松的将普通个人电脑升级成Build With Creative PC.KIT多媒体电脑，实现家庭影院、游戏等多方面的功能。

········本刊记者

Epson Photo PC 700

7月底，爱普生正式推出了其首部百万像素级的数码相机Photo PC 700，售价预计在5500元左右。Photo PC 700D在外观上与Photo PC 600差不多，但机身变成了黑色，甚为抢眼。在保持优秀的相片质量的同时，PC 700具有了2倍数码变焦的能力，而且由于CCD的像素数增加到130万（PC 600为81万），最高分辨率也达到了1280×960。在机身背面PC 700设有一个2寸大小的TFT LCD显示屏，其内部有4MB内存，在标准的640×480的分辨率下可存储36张相片，同时也可使用Compact Flash存储装置。通过使用RS-232C电缆它可以与MAC或PC相连或直接控制Epson Inkjet做打印输出。另外PC 700还有10格连拍制作全景（Panorama）相片的功能，非常简单实用。而且其所配的软件也极为丰富，有帮助用户设计网页的Adobe PageMill、制作Photo E-Mail的Net Card、制作全景相片的Picture Works和可将一些连拍的相片制作成GIF动画的Spin Photo Object。

另外，爱克发也于近日推出了130万像素级的数码相机ePhoto 1680，在老的1280基础上增加了图像的分辨率和2倍数码变焦功能，售价预计在7000元左右。

········北京　赵效民

Gravis Pro USB摇杆

自从Windows 98上市后，由于这个全新的作业系统最大的特色之一就是对于USB周边硬件的支持，因此以往难得一见的USB周边也纷纷出笼。在PC上知名的摇杆大厂Gravis便于近日正式推出第一款支援USB的摇杆。这款名为GamePad Pro USB的摇杆预计将于10月份上市，此摇杆除了在PC上使用外，还可以支援最新的iMac苹果电脑。Gravis表示会整合最新的技术来带给玩家更多游戏方面的体验，并将会陆续的推出该公司已贩售摇杆的USB版本。到目前为止GamePad Pro USB将会是第一个可对应iMac苹果电脑的周边硬体。

········南京　摩思网络

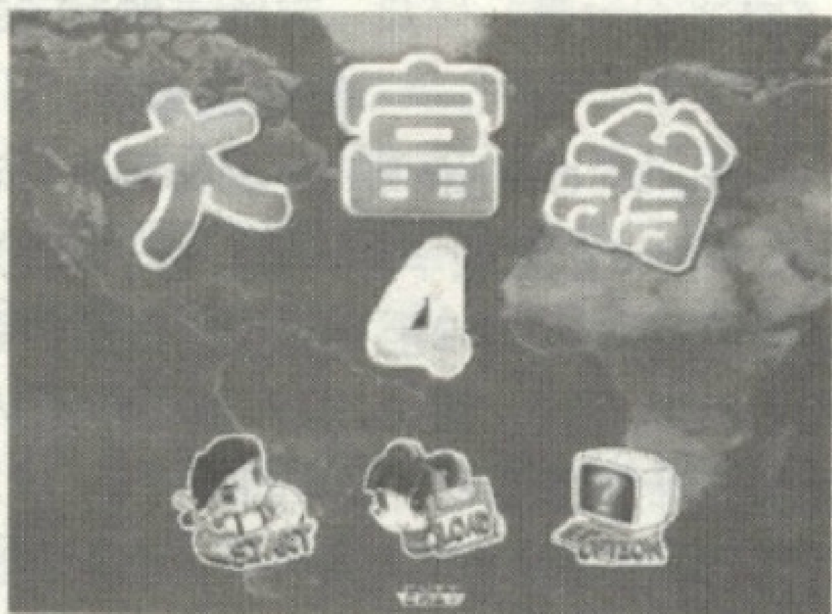
CorelDRAW 8简体中文版

Corel公司宣布正式推出CorelDRAW 8简体中文版。这是一套充分利用Windows 95和Windows NT 4.0特性的获奖绘图软件，不论设计用于网页出版、简报制作或排版印刷的专业图形，CorelDRAW 8都具有一套杰出工具，帮助用户发挥创造潜能，取得更高的工作效率。CorelDRAW 8比以往版本大大增强了其易用性、交互性和创造力。新颖的“交互式”工具让用户直接修改图像和加插不同效果，易于使用的画面控制让用户即时看到修改结果。物件制作与编辑过程精简化，用户可使用任何选定的创建工具进行基本节点编辑或物件变形。新的位图显示功能使物件放置和显示更精确顺畅。此外，CorelDRAW 8还增加了键盘快捷键，让用户更迅速地访问工具选择、效果和其它命令。

········本刊记者

大富翁IV

由台湾大宇咨讯有限公司出品的《大富翁》系列一直广为玩家所喜爱，这个系列的最新作品《大富翁IV》已基本完成，将于近期上市。《大富翁IV》将采取全程中文语音技术，游戏场景横跨



中国、中国台湾地区、美国、日本等，卡片、道具更为丰富多样，使游戏更富有策略性。生动活泼的人物形象、淋漓尽致的声光效果、3D造型设计的人物和建筑，画面精美，宛如五彩缤纷的玩具世界。最令人心动的是在游戏中规则可以自由设定，使游戏变化更为丰富，更富有可玩性。12位个性鲜明的人物，可以支持4人同时竞赛。人生百味，喜怒哀乐尽在《大富翁IV》。晶合顺达计算机公司将代理发行《大富翁IV》，游戏为双CD，定价128元。

·········本刊记者

江　湖

由深圳金智电脑软件公司（原《热门少年》漫画公司）岁月工作室开发的角色扮演游戏《江湖》将于今年冬季上市。《江湖》不同与传统的RPG，大胆的采用了横向六重卷轴移动画面，人物有近



半个屏幕高。另外，游戏借鉴了MUD的表现形式，在主线之外有很高的自由度，玩家可以学习自己喜欢的武功、加入正邪各门派，在三十余个地点、五百多个场景中任意出入。

·········本刊记者

最终幻想VII

电子艺界（Electronic Arts）和日本史克威尔（Square）公司签约，电子艺界将负责《最终幻想VII》在中国的发行。《最终幻想VII》是一部经典的角色扮演游戏，游戏的玩家将在游戏的发展过程中体验到生活和爱情的种种人生感受。从充满罪恶和恐怖的世界中，担负起重任，拯救整个星球。《最终幻想VII》的PC版基于Windows 95平台，共包含4张CD-ROM光盘，所需要的硬件运行环境是Intel奔腾166、32MB内存、四倍速CD-ROM驱动器。市场建议零售价为人民币238元，近期即将上市。

·········本刊记者

盟军敢死队——深入敌后

为纪念世界反法西斯斗争胜利五十三周年，北京新天地互动多媒体于8月15日在全国举行《盟军敢死队——深入敌后》（Commandos:Behind Enemy Lines）最终美洲版的首发活动。由西班牙Pyro Studios、制作Virgin发行的实时战术（Real-time Tactics）游戏《盟军敢死队》真实地记录了6名盟军敢死队员在第二次世界大战期间的战斗经历。全部26个任务出自二战中的著名战役，你需要与敢死队员并肩战斗，深入纳粹敌后，执行各种特殊而艰巨的任务，为盟军在主战场的步步胜利奠定了坚实的基础。游戏中将出现按照二战时期的真实建筑、车辆、武器按比例绘制的350种三维模型。从中你将体验到最为真实的，震撼的视觉效果。新天地多媒体还将在《盟军敢死队》的产品中赠送作战白皮书（包括历史背景资料、任务简报和作战技巧）、主题鼠标垫和海报。

·········本刊记者

增强版龙与地下城电子版2.0

Wizards of the Coast公司和TSR公司宣布将联合把知名的纸上RPG《增强版龙与地下城》（Advanced Dungeons & Dragons，AD&D）推上PC舞台，在10月份推出《增强版龙与地下城电子版2.0》（AD&D Core Rules CD-ROM Version 2.0）。虽然基于AD&D的RPG在电脑上已经推出了相当的数量，但是电子版还是首次出现。不过这并不是个游戏，而是个辅助工具，利用它可以方便地创建人物、查询AD&D的规则、创造关卡中的怪物、宝藏和全彩色的地图。

········http://202.96.210.138/island

战争游戏

在战争控制程序反应系统（WOPR）几乎引发第三次世界大战的二十年后，它变得更加强大并且改进了许多。如今核能已不太可能而且效率很低，所以常规战争被更多地采用。战争控制程序反应系统的最终目的是要在全球停止所有的战争，它的意图简单而合理：消灭所有人类的军事武器，这样战争就永远地消失了。玩家可以选择任意一方来进行《战争游戏》。您既可以控制北美防空联合司令部（NORAD）军队，从战争控制程序反应系统那古怪的逻辑和残暴的欲望中拯救人类；也可以通过控制战争控制程序反应系统的机械化部队完成它那种拯救人类的“高贵”目标，来感受一下那种令人难以想象的先进高科技的感觉。当您开始一次新的游戏，就会遇到一次突然的变故，从而把您与“政府机构”联系在一起。您在《战争游戏》中的表现出的能力将影响到整个世界！

《战争游戏》（WarGames）是由MGM Interactive



公司出品的3D即时战略游戏，由电子艺界代理在中国发行，建议零售价为人民币149元，8月份面市。《战争游戏》支持IPX和Internet的支持多人游戏。您可以控制大量危险的3D战场，最大程度地旋转、推拉和倾斜战场的视角，逼真的3D天气效果让军队的移动和战斗计划变幻莫测。

·本刊记者

都市突击

微软宣布今年暑假将强力推出新作《都市突击》(Urban Assault)。该游戏是一款结合了第一人称视角动作和即时战略的游戏，在游戏中，玩家可以控制15个种类的战斗机器进行精彩的战斗，其中包括战斗机、直升机、人造卫星等等；同时通过一个透明的俯视地图，还可以进行配置部队，采集资源和发展科技等行动。

········http://202.96.210.138/island

魔兽争霸II白金版

《魔兽争霸Ⅱ》在许多人的心目中绝对是连线游戏的经典巨作，然而不支持制作公司Blizzard颇富盛名的battle.net却成为该游戏永远的痛处，想要享受多人连线乐趣的个人玩家只好求助于Kali或一些需付费的连线网站。不过Blizzard再度给热爱《魔兽争霸Ⅱ》玩家带来一线希望，该公司于近日正式宣布将于今年内推出《魔兽争霸Ⅱ白金版》(WarCraft Ⅱ Platinum)游戏合集，让《魔兽争霸Ⅱ》正式晋升battle.net的行列。《魔兽争霸Ⅱ白金版》里面除了游戏的原始主程式外，还包含了扩充资料片The Dark Portal和两个全新的战役。这两个新战役各自有八个任务，包含了全新的动画及配乐，游戏难度比The Dark Portal要高出许多。另外游戏里还附赠了许多官方的多人连线地图。《魔兽争霸Ⅱ白金版》预计将于今年第四季度发行。

········南京 摩恩网络

威 严

Cyberlore Studios公布了新游戏《威严》(Majesty)。这是一个幻想的战略游戏，结合了即时战略和角色扮演的因素。玩家可以在游戏中建立自己的城堡，兴建战士公会、寺庙、巫师公会、铁匠铺等建筑，通过它们招募各种英雄为你卖命。同时游戏中还有许多任务、冒险和宝藏，你可以让手下完成这些任务以获得资金或其它好处。

········http://202.96.210.138/island

幻想战争

Sony Online和Crossover Technologies将合作开发《幻想战争》(Fantasy War)。这是一个网上战略游戏，游戏中2至7位玩家将各控制一个国家，使用包括人类、矮人、精灵、兽人等各种部队进行战斗。玩家可以选择注重战斗、持续时间较短(1-2小时)的"闪击战"模式;也可以选择注重外交，持续时间较长(每天更新)的"史诗"模式。

········http://202.96.210.138/island

战略游戏终极经典合集

Interplay自从推出的《备忘录》(Forgotten Realms Archives)、《RPG 终极经典合集》(The Ultimate RPG Archives)大受欢迎之后，即将再度推出一款内含八个经典战略游戏的合集——《战略游戏终极经典合集》(Ultimate Strategy Archives)。这个合集包括:《文明帝国》(Sid Meier's Civilization)、《铁路大亨豪华版》(Sid Meier's Railroad Tycoon Deluxe)、《魔法门之英雄无敌》(Heroes of Might and Magic)、《铁血佣兵》(Jagged Alliance Deadly Games)、《铁血兵团》(M.A.X. Mechanized Assault & Exploration)、《铁血兵团——新世界争霸战》(M.A.X Conquest of the New World Deluxe)、《黑暗殖民地》(Dark Colony)和《幽浮》(X-Com)。由于策略游戏的说明书本来就比较厚重，因此这八个游戏所结合的手册厚达240页。

········南京 摩恩网络

恐龙猎人II——罪恶种子

Mcclaim与RTIME刚刚达成协议，协议中Acclaim将使用RTIME的网路引擎来开发《恐龙猎人Ⅱ——罪恶种子》(Turok 2: Seeds of Evil)的PC版，也就是说PC版的《恐龙猎人Ⅱ》将支持网路连线对战。RTIME所开发的Interactive Networking Engine是一个高效率的主从架构网路系统，RTIME宣称游戏在使用该引擎后将能提供2至2000人同时上网连线参与对战。颇受好评的动作游戏SpecOps的多人游戏附加版SpecOps: Rangers Lead the Way也将使用RTIME网络引擎。

········南京 摩恩网络

最长的旅程

《最长的旅程》(The Longest Journey)是一个结合2D和3D的游戏，象《生化危机》一样，游戏中的人物和各种运动物体都由3D构成，而背景则是2D的。其中

人物将使用1000 个以上的多边形构成，如果玩家打开实时阴影的效果则会更多，游戏的引擎还能做出即时光源、彩色光线及移动光线等效果。此外《最长的旅程》还使用一套骨架动画系统，使用无缝结合和实时修改技术将使用动作捕捉技术捕获的不同的动作连接起来。在游戏性方面，《最长的旅程》拥有120个以上的场景、大量的谜题、原创的剧情、50个以上的人物以及以音轨方式提供的音乐。

········http://202.96.210.138/island

空战英雄

Microsoft与线上游戏开发公司VR-1日前宣布推出在线模拟飞行游戏《空战英雄》(Fighter Ace)的新版本。这个新版本除了有着更多的地形、全新的机种外，价格也更加的吸引人。地形方面除了提供更大的地图，增加更多的地面目标外，也添增了不少机场。新增加的飞机包括有B-17G、Avro Lancaster Mk I 、Junkers Ju88A-4和Petlyakov Pe-8等。更重要的是新版本支援了力反馈摇杆，让玩家能在激烈的空战中有着更真实的体验。 ········南京 摩思网络

电脑游戏预定发行榜

游戏名称	制作公司	发行公司
1998年9月		
诺曼底第101空降旅(101:The 101st Airborne in Normandy)	Empire Interactive	Empire Interactive
正义的使者(Agents of Justice)	SimTex	MicroProse
职业棒球99(Baseball Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
职业高尔夫99(Golf Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
大刀(Daikatana)	ION Storm	Eidos
火之队(FireTeam)	Multitude	Multitude
职业足球99(Football Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
职业高尔夫99(Golf Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
疯狂99(Madden 99)	EA Sports	EA Sports
NCAA足球99(NCAA Football 99)	EA Sports	EA Sports
美国足球俱乐部99(NFL Quarterback Club 99)	Acclaim	Acclaim
英雄传说Ⅴ(Quest For Glory Ⅴ)	Sierra FX	Sierra FX
Starseige	Dynamix	Sierra
入侵者(Trespasser)	Dreamworks	Dreamworks
1998年10月		
Alpha Centauri	Firaxis	Firaxis
阿帕奇大破坏(Apache Havoc)	Empire Interactive	Empire Interactive
血祭Ⅱ(Blood Ⅱ)	Monolith Productions	GT Interactive
恺撒大帝Ⅲ(Caesar Ⅲ)	Sierra Studios	Sierra Studios
命令与征服Ⅱ(Command & Conquer 2)	Westwood Studios	Westwood Studios
月之暗面(Dark Side of the Moon)	SouthPeak Interactive	SouthPeak Interactive
统治者(Dominant Species)	Red Storm Entertainment	Red Storm Entertainment
不要碰转盘(Don't Touch That Dial)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
魔法师战争(Duel: The Mage Wars)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
F16攻击机(F16 Aggressor)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
原力之王(Force Commander)	LucasArts	LucasArts
狩魔猎人Ⅲ(Gabriel Knight Ⅲ)	Sierra Studios	Sierra Studios
黑暗之心(Heart of Darkness)	Amazing Studios	Interplay
家庭世界(Homeworld)	Sierra Studios	Sierra Studios
联盟危机Ⅱ(Jagged Alliance Ⅱ)	Sirtech Software	Sirtech Software
大地传说Ⅲ(Land of Lore Ⅲ)	Westwood Studios	Westwood Studios
摩托英豪Ⅱ(MotoRacer 2)	Electronic Arts	Electronic Arts
极品飞车Ⅲ(Need For Speed 3)	Electronic Arts	Electronic Arts
比萨之战(Piazza's Strike Zone)	GT Interactive	GT Interactive
重返克朗多(Return to Krondor)	Sierra Studios	Sierra Studios
工人物语Ⅲ(Settlers Ⅲ)	Blue Byte	Blue Byte
模拟城市3000(Sim City 3000)	Maxis	Electronic Arts
剑与魔法(Swords and Sorcery)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
愤怒伏尔甘的秘密(ST:Secret of Vulcan Fury)	Interplay	Interplay
恶魔之子(Turok 2: Seeds of Evil)	Iguana	Acclaim
世界大战(War of the Worlds)	GT Interactive	GT Interactive
巫术Ⅷ(Wizardry 8)	Sirtech Software	Sirtech Software
中华职棒	世纪纵横	世纪纵横
1998年11月		
职业篮球99(Basketball Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
Carmageddon 2	SCI	Interplay
黑暗复仇(Dark Vengeance)	GT Interactive	GT Interactive
捍卫雄鹰4.0(Falcon 4.0)	MicroProse	MicroProse
奇异世界(Oddworld:Abe's Exoddus)	Oddworld Inhabitants	GT Interactive
人的起源(Populous:The Beginning)	Bullfrog	Electronic Arts
力轨(Powerslide)	GT Interactive	GT Interactive
月亮革命军(Rebel Moon Revolution)	GT Interactive	GT Interactive
种族(Starseige:TRIBES)	Dynamix	Sierra

键盘内外显身手

汉字输入方法的发展趋势

北京 庞大

在计算机处理中文的过程中，汉字的输入一直是“革命的首要问题”，这个问题解决的好坏，将直接影响计算机在我国的普及。在汉字输入方法的发展过程中，“需求推动发展”得到了印证：最初，“只要能输入汉字就可以了”，于是有了最原始的全拼输入法。后来，“能少敲几个字母吗”，刘卫民先生发明了双拼输入法。“能省点儿就省点儿吧”，联想功能被加了进来。再后来，“汉语同音字太多，拼音输入的效率到此为止了，从笔画上动脑筋吧”，型码就此登上历史舞台。“我们制造机器是为了解放自己，而不是我们去伺候机器，别再作茧自缚了！”——人们的思路来了个180度的大转弯，于是你感到了今天意识上的冲击……

从技术上分，汉字输入方法分为两大类——键盘输入和非键盘输入。键盘输入有着悠久的历史，并且还将存在下去。非键盘输入是近几年的新生力量，并且就在现在，就在我写和你看这篇文章的时候，它正在一天一天地成熟，正在走进你我的生活。这里就这两年键盘与非键盘汉字输入方法的发展趋势作一点粗浅的分析。

键盘输入

型码的命运

朱总理在回答记者关于市场饱和的提问时风趣地说：“可惜我们的VCD，也搞了个世界第一，卖不出去了。”毕竟VCD的生产过剩导致的是价格的降低与服务的提升，用户还是受益的。而前两年软件行业中的“万码奔腾”就没有这么幸运了，在上百种汉字编码的狂轰滥炸中，用户除了迷失自我之外并没有得到任何的好处。现在回过头去想想，人们在思考两个问题：第一，万码奔腾带有很浓重的盲目色彩——中国要发展技术、发展产业，必须注意克服“盲目”；第二，型码的命运究竟如何了，江郎才尽了吗？就象前面说的，在拼音输入法碰到“同音字”这个钉子时，型码挺身而出，那时它是符合潮流的新生事物，是促进生产力发展的。今天，全国仍有非常多的人在使用它，并且它将永远存在下去，几种编码合理的、真正优秀的型码都将永远存在下去。对于熟悉键盘的人来说，它们是效率很高的输入法，因为它们能在你终日与键盘鼠标的数字化世界中为伍时，时时提醒你每个汉字的间架结构与笔画组成，甚至纠正你的笔顺，这对于那些刚刚学习方块汉字的小学生来说尤为重要，。

智能化是方向

当键盘输入法从万码奔腾转向万码齐喑时，一些有识之士在智能化这个方向上取得了成果。所谓智能化，思路是编写智能化的程序以解放用户，所以智能化的键盘输入法都是拼音输入法，用户不须再学习任何额外的东西。最初的智能以词为单位，代表产品有微软在Windows中文版系列中作为第一输入法附带的“智能ABC”和中文之星的“新全拼”。到1996年之后，智能化的拼音输入法走入了一个新的阶段——句子输入法。所谓句子输入法就是说以句子为输入单位，一般用户只需要按你的思路敲拼音就可以了，至于那些恼人的同音字，它会用它的智能帮你处理的，一般它能够有90%的理解是正确的。

1995年，北京隆光威尔公司推出了国内第一个智能句子输入法（它并不是第一个开始研究的）——自通（AutoWay）1.0版本。记得当时确实感觉到一种冲击，因为它的确智能，的确是技术发展的方向。第二个成功的产品是黑马公司的“黑马句子输入法”。黑马公司常年致力于中文校对产品是研制与开发，在中文的智能分析上有自己独到的技术，“智能句子输入法”对它来说也算是本行了。

但是在1997年，句子输入方法领域杀入了一匹真正的黑马，不说你也知道，那便是微软。1997年1月8日，微软公司在北京发布了它的新产品Windows NT 4.0中文版本，在这个中文版里，微

软公司附带它的最新中文输入法产品“微软拼音输入法1.0版”。这是一个智能化的句子输入法，且智能化程度已经相当高，是一个比较成熟的产品。该产品目前唯一的缺点是，现在还只能兼容全拼和双拼，对于非标准拼音（这是“智能ABC”和“新全拼”提高输入速度的关键）还不能提供支持。后来，微软公司把这个句子输入法作为一个单独的产品发行，并且将在Windows 98中文版中提供。最初，对这个微软拼音输入法的来历我并不太了解，但是当我在它的版本信息中看到“微软公司与哈尔滨工业大学联合开发”的字样的时候，我明白了这原来是哈尔滨工业大学从80年代末便开始研究的一个课题。在那时看来，以句子为单位输入汉字，还是一个过分超前的想法，多少有些天方夜谭的色彩。大约是在1992到1993年左右，这个课题取得了阶段性成果，也在电视台作了一些宣传。我记得那时的感觉是这是一条绝对好的思路，但是产品很不够成熟，并且那时候刚好是王永民在推广他的五笔输入法旗开得胜的时候，全国上下正沉浸在一片“一家老小学五笔”的气氛之中，对那个句子输入法，没有多大兴趣。从那之后，这个句子输入法便了无音讯，直到1997年，我看见他成熟了、也商品化了，但是也贴上了微软的商标，所以我说捆绑销售是方向。

捆绑销售是方向

让我们回过头来看看自通和黑马的销售情况：“自通”最初定价人民币620元，个人购买350元，到2.0版本时才降到180元。“黑马”要好一些，定价为80至100元，在展览会上甚至能够以55元的价格拿到，这才是个人用户可以承受的价格。为什么会这样呢？理由很简单，因为这两家公司要靠它们的产品赚钱、发展，黑马的本行在文字校对，那里它可以收回投资，所以输入法挣多挣少没太大关系，而隆光威尔只有自通这一个产品，所以……这让我想到微软可以拿着IE到处送，而NetScape还得靠浏览器吃饭呢，象NetScape这样的公司都被慈善微软的免费午餐搞得吃不饱饭，更何况是北京一个隆光威尔了。在这样的情形下，要想生存、想发展，必须谋求新的出路，而对于输入法软件，目前最好的方式是做OEM，以低廉的价格通过PC厂商销售。这样一来可以保证收入，二来可以争取用户——只要微软的PWIN98一卖出来，“微软拼音输入法”就遍地都是了，你怎么让用户接受你的句子输入法?！以现在的产品和价格，零售的方式比较难，最好还是向微软学学——通过PC机厂商直接卖给用户，用户开机就有，他也就用了，如果你的产品好，他也就喜欢了。值得一提的是，1996年联想电脑公司从黑马公司购买了智能拼音输入法的技术，后来又听说有了自己的拼音输入法，并且与联想微机一起销售——自己绑自己，实在是非常好的做法。

当然，在汉字输入法市场上驰骋的不仅仅是上面两家公司，但它们都面临一个问题——在微软巨人拿着水泥和抹子来封堵汉字输入法这条夹缝的时候，大家最好尽早行动，慢一慢，会被封杀在里面的。

非键盘输入

说到电脑上的中文输入，大多数人头脑中的印象还是键盘输入，还是各种各样的汉字编码。是倒也是的，因为这几年情况一直是如此，然而在1997年，情况确实发生了变化。在这刚刚过去的一年中，非键盘汉字输入方法在几个方面都有着不小的进步，让我们感觉到它就要从原先的辅助输入方法发展成为主流的方法。1997年春季在北京举行的首届COMDEX/China'97上，几大厂商都进行了它们非键盘输入设备的宣传，似乎预示着1997年会是汉字非键盘输入方法趋于流行的一年，预示着汉字非键盘输入方法已经不再是玩具了。汉字非键盘输入产品把汉字输入革命的强劲势头从1997带到了1998，从产品来看，新的动向主要表现在以下几个方面。

摩托罗拉加入手写输入市场

从80年代末，海峡两岸的技术人员都开始了中文手写输入的研究，并且在90年代初开发出了自己的产品，其中著名的有大陆的“汉王笔”和台湾的“蒙恬笔”，由于技术的领先，这些领头羊一直没有遇到太大的竞争。直到1996、1997年，情况才有所转变，才有了“百笔争鸣”的情形。这其中有很多的大小厂商，小的对市场构不成什么影响，大的嘛，可能要算是摩托罗拉了。

在COMDEX/China'97上，摩托罗拉公司推出了它的中文手写板产品——慧笔，之后摩托罗拉公司开始正式推广它的慧笔产品。坦率地讲，作为中文手写识别产品，慧笔的技术和产品都是不错的，在市场营销方面，也采取了非常有效的方式一

一与著名的计算机厂商进行捆绑销售，取得了不错的业绩。在1997年这样一个时候，对于中文的输入产品，包括键盘输入法，捆绑销售已经是推广产品的必经之路了。对于一般的计算机用户而言，如果计算机厂商帮助用户以OEM方式，以很低的价格购买这样的产品，用户是可以接受的，但如果要用户以一千多元人民币的价格单独购买这样一个产品，恐怕大多数用户如果不是非要不可的话，是不太好接受的。

对于摩托罗拉公司而言，慧笔并不是一个重要的产品，因为摩托罗拉的本行是在通讯和芯片领域，手写识别这样的外围应用产品并不是它的战略重点。这样说吧，与其说慧笔是一支笔，不如说它是一块石头，是一块问路的石头。按照摩托罗拉的习惯做法，总是先成立一个小的部门，尝试新产品的研制与开发，如果这个产品在技术和市场上做的好，有市场、有潜力，那么公司则增加对这个部门的投资，这个部门在公司中的地位也会因此而上升。相反，如果经过几年的尝试，证明这个产品行不通，那么公司则取消该部门，几年的研发经费，不过是交一点学费而已。至少在慧笔推出的时候（慧笔是摩托罗拉收购的Lexicus公司的产品），它还是一块问路的石头，但从1997年的业绩来看，这块石头还是蛮有潜力的。

IBM ViaVoice一石激起千层浪

请参看1998年4月《大众软件》的《听话的电脑》一文。

清华紫光强力推广扫描仪与OCR

在1997年这个领域有所作为的厂商中，还有一个名字我们不能遗忘——清华紫光。紫光的发展方式是先代理海外品牌，熟悉市场、建立营销渠道，了解技术，而后发展自己的品牌，是中国电脑企业的又一条发展道路。80年代末，紫光开始代理台湾扫描仪，经过几年的代理和技术的积累。1996年，清华紫光推出了自有品牌Uniscan的扫描仪。到目前为止，清华紫光是国内唯一有能力设计制造扫描仪的厂商。1997年是紫光扫描仪蓬勃发展的一年，也是国内扫描仪应用走向普及的一年，并且在普及的过程中，紫光为中文输入的发展注人了新的活力。

对于扫描仪的销售，清华紫光推出了自己的秘密武器——清华紫光印刷体文字识别系统“紫光OCR”。早在代理台湾扫描仪时候，紫光便搞出了这个软件，并且版本不断升级，功能日臻完善。按照原来传统的观念，扫描仪的应用主要是图形图像的数字化输人，然而清华紫光借助它的“紫光OCR”为扫描仪在办公自动化中的应用开辟了一块新的天地——办公室文稿处理。简单说，就是把要输入计算机的印刷体文字用扫描仪扫描，再对扫描的结果（图形信息）用“紫光OCR”进行智能识别，即可将其转变为文字（文本信息）。使用这样的方法，原来需要几个小时完成的文字工作，在十几分钟之内便可完成。可以说，正是办公室文稿处理这项应用，为促进扫描仪在我国的普及起到了不可估量的作用。对于那些需要处理大量文稿的领域，如办公、情报、档案、银行和税务等部门，这种方式可以大大解放生产力。并且由于用来处理文字的扫描仪并不需要很高的性能和非常高的专业水平，这恰恰为中档扫描仪在中国的普及和降价，创造了非常良好的外部环境。现在24 bit的扫描仪大多已降价至人民币两千元以内，1997年是扫描仪在中国降价普及的一年，在这种情形下，清华紫光1997年销售各类扫描仪3万台，其中自有品牌占百分之八十以上，国内市场占有率达到百分之三十。并且根据计价媒体的调查，紫光扫描仪已经在国内市场稳居市场销量的第二位。如果说最初紫光开发自有品牌扫描仪还带有一定的尝试冒险精神（最初的紫光扫描仪是以委托加工的方式生产的），那么经过1997年的锻炼，清华紫光的品牌真正地成熟了，技术和产品都已经真正地成熟，它新建的生产线已经可以满足年产8到10万台的生产能力。

汉王倡导整体解决方案

在介绍ViaVoice的一文中，提到中科院自动化所汉王公司在1997年借助IBM ViaVoice语音内核，结合自身在手写输入领域的巨大技术和市场优势，率先提出了“汉字非键盘输入整体解决方案”，并且推出了名为“汉王听写系统”的相关产品，这里补充两点。

第一，在汉王这套产品中，还增加了一个“汉王OCR”，用来进行脱机识别——不是边写边识别，而是将纸张上的文字通过扫描仪输入电脑，再进行文字识别。国内OCR领域的老大是清华紫光，但紫光的优势在于印刷体文字的识别，对于手写体文字嘛，虽然1998年初也推出了自己的手写体OCR软件，但毕竟不及汉王的功底深厚。虽然汉王

多年来搞的是联机手写识别技术，但从联机转向脱机，它还是有巨大的技术优势的。这样一来，汉王的这套产品就又把“扫描仪+OCR”的优点融合了进来，争取了又一部分用户。

第二，在市场推动方面，汉王公司做得与众不同。一方面通过常规的广告推行这种综合的非键盘输入方式，打出了“语音输入、手写修改、真是方便！”的广告词，在各个媒体上做宣传。但以汉王的实力，不可能象IBM那样声势浩大的，所以汉王除常规广告之外，也通过一些其它的渠道在宣传自己的产品，给人感觉颇有些四两拨千斤的味道:先是在牛年最后的日子，汉王公司与人大常委会秘书局联合在人民大会堂举办了“领导干部用电脑——汉字输入解决方案演示会”，向中央领导干部们介绍了自己的产品和技术发展的动向，并且现场向各位领导赠送了汉王听写系统，希望这一套产品能够在各位领导学习、使用电脑的过程中助一臂之力。当然，此举也扩大了汉王听写系统的影响。再有汉王和IBM 在各大城市联合主办“汉王杯”非键盘对抗键盘汉字输入大赛。参赛的键盘输入选手录入速度在120字/分以上，但各赛区非键盘汉字输入全部获胜。这虽然不及卡斯帕罗夫与深蓝的较量那样体现机器的能力，但相信这样直接的宣传活动对于大众接受这样的汉字输入方式是会大有帮助的。

至于说汉字输入采用“整体解决方案”之后，手写识别会不会“退居二线”，汉王公司的副总张立清是这样说的:“技术发展到这个阶段，听与写的结合是最合理的解决方案，那么公司的产品就应该转向这个方向，这也正是我们1997年所做的。”可以说，在1997年，汉王听写系统中文输入是市场上最好的产品，并且从现在的情形来看，1998年也会有个好年景。

通过对于以上几家公司代表产品的分析，我们看到1997年以来汉字非键盘输入在一天天地走向成熟。由于ViaVoice等一些产品上市的时间还很短，所以在市场上还没有引起足够的波澜，然而它们的技术和最终效果已经着实让我们感到了不小的冲击。可以预见，1998年这类产品会在市场上走红的。在这样一个时候，我们国内的厂商必须注意到这样两个问题:

第一，捆绑销售。在1997年的非键盘中文输入产品销售中，很大一部分是以捆绑的方式销售出去的。由于这类新产品成本都比较高，技术含量比较大，又大多是首次上市，所以零售价格都不低，而以捆绑的方式销售，因为扣除了分销渠道的利润，对于最终用户来说，单价成本可以很低。这样一来，计算机厂商就帮助用户以较低的代价获得了最新的产品，享受了最新的技术，用户是乐于接受的。计算机厂商帮助用户花三四百元买一件产品与用户自己花两千元买一个产品是不一样的。并且，与PC厂商捆绑销售，实际上是一种双赢的方法——PC厂商可以以提供先进的汉字输入方法作为卖点，而输入设备制造商也可以通过这些PC用户的示范效应促进新产品的推广。对于象手写识别、语音识别这类高成本但是革命性的新技术产品，用捆绑销售方式在用户中进行“意识上的推广”，是一条不错的路子。

第二，我们必须注意还有一位巨人还没有发言——微软。按照微软的说法，操作系统的界面应该是完全人性化的，其中自然包括语音识别和手写识别。其实微软在这两方面已经搞了很多年的研究，只不过现在还没有可以商品化的成果罢了。不过我们必须注意到，在1997年的Comdex/Fall上（每年秋季在拉斯维加斯举行的行业大展，通常技术厂商在这里发表自己的新技术），微软已经与它的合作伙伴Lernout & Hauspie Speech Products公司推出了语音识别产品Voice Express，将语音命令控制和连续语音识别技术结合在一起。在手写识别方面，微软公司也有一个研究小组已经做了很多年的研究。微软在这方面的技术目前还主要在拉丁语系等中，而汉语在语音识别和文字识别方面与拉丁语系又存在着很大的差别，微软把这些技术转入汉语版本，还需要些时间的。估计1998年之内，在中文的非键盘输入市场上，微软还没有什么发言权。但距离微软发言的日子不会太远了——微软在1997年已经在中文技术方面开始发布自己的产品了，主要是以句子为输入单位的“微软拼音输入法”和伴随着微软浏览器和微软Office97推出的亚洲多国语言包。这个多国语言包已经可以把多内码自动识别功能插入到Windows 95当中（原先多内码自动识别是属于中文平台厂商的技术）。并且，比尔·盖茨也说微软的中文校对产品就快成熟了（这纯粹是中文领域的技术——直到Office97，微软WORD的拼写检查一直都只有拉丁语言的校对，而中文校对不是做一个汉化就可以有的，然而现在，微软真的涉足这个领域了）。由于微软会把它的非键盘输入技术融入操作系统当中，所以这位巨人日后的发言会对这个领域带来不小的影响。

硅谷往昔

Apple（一）

上海 张梦非

富饶之地

梅子和杏子，半导体和卫星：这些都是加里福尼亚州帕洛·阿尔托(Palo Alto)附近的圣克拉拉山谷(Santa Clara)产出的截然不同的丰硕果实。圣克拉拉山谷位于圣克鲁斯山和东湾丘陵之间，有25英里长、10英里宽，距旧金山东南约45英里。

从历史上来说，这个农业地区以出产水果闻名。在50年代，主要的水果梅子、杏子和樱桃的年产值就高达6千5百万美元。每年春季，山谷中果树的花朵漫山遍野，预示着又一年的丰收。因此，圣克拉拉山谷一带一直是美国十大种植区之一。每当山谷中水果成熟时，它又被称为“心灵愉悦之谷”。

同时，这一区域也以产生高技术企业闻名。由于这些企业的产品都是基于半导体，这一地区又被冠上了一个我们更为熟悉的名字:硅谷(港台称矽谷，Silicon Valley)。

“硅谷”这个名称是在1972年由作家唐·霍夫勒(Don Hoeffler)所起，最早出现于“电子新闻”(Electronic News)的连载文章“美国硅谷”(Silicon Valley USA):它代表着探索者的智慧、决心和无穷力量。由此，硅谷成了整个世界的梦想和传奇。

一座大学造就一个时代

说起硅谷，那还要追溯到本世纪初。1909年，斯坦佛大学校长戴维·斯塔·乔丹(David Starr Jordan，和迈克尔·乔丹没有什么关系)在李·德弗罗斯特(Lee deForrest)的三极管上投资了500美元，目的是放大真空中的电子信号。从此开始，天才、资本和圣克拉拉山谷就密不可分了。作为现代电子学的奠基人，德弗罗斯特在1906年发明的真空管也成了硅谷成名的基石。

就这样，斯坦佛大学和硅谷年轻的企业家们共同使人类历史翻开到电子时代的新一页。

硅谷之父

今天我们所说的硅谷位于加里福尼亚州旧金山附近，由斯坦佛大学向外辐射而成。它的东边是旧金山海湾，西边是圣克鲁斯山脉，东南面是海岸线。这些都要感谢一个人的巨大影响——弗雷德里克·艾孟斯·特曼(Frederick Emmons Terman)。

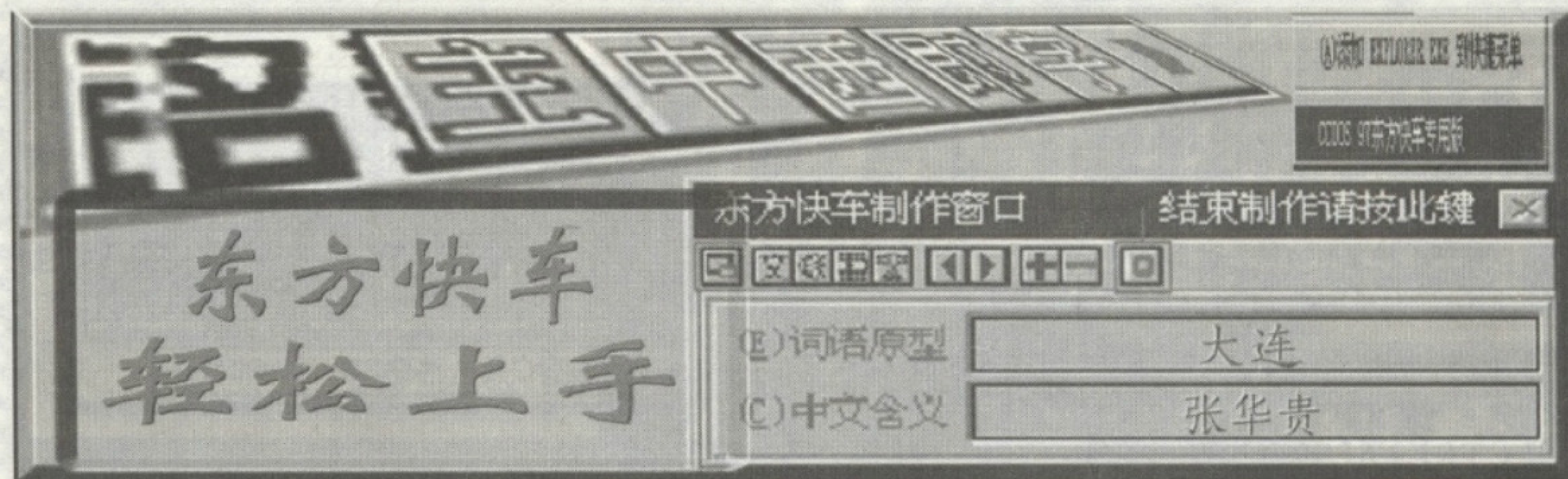
特曼出生于1900年，他在十岁时随父母搬到了斯坦佛。圣克鲁斯山起伏的丘陵成了他的乐园，在少年时他经常在斯坦佛大学附近的山丘上抓野兔、蝴蝶、乌龟和臭鼬。他在斯坦佛大学校园的费尔特湖(Felt Lake)钓鲈鱼，在拉古尼塔湖(Lake Lagunita)中学习游泳。即使在少年时代，特曼也表现出企业家的本能;在假期里，他在山丘上采集槲寄生卖给斯坦佛老师的妻子们，帮助她们解决橡树的困扰。

如果特曼没有患小儿麻痹，他可能不会成为斯坦佛大学的老师。他首先在斯坦佛大学获得化学工程和电气工程学位。之后，他去了东部的麻省理工学院(MIT)。特曼回忆道:“那时，年轻的工程师必须到东部再镀一下金。”1924年，在华内瓦·布什教授(Vannevar Bush)的指导下，他获得了博士学位。

在24岁时，他返回了斯坦佛大学校园过暑假，打算在暑假后到麻省理工学院当助理教授。不幸的是，他患上了肺结核病。特曼在床上躺了一年，一直用沙袋压住胸部。当时没有肺结核的理想治疗方法，沙袋只是用来固定他的胸部。有两个医生当即放弃了治疗，宣布他的病情无可挽回，而另外两名医生则继续努力。此外，他的盲肠在春季出现脱肠，眼病则困扰了他很长时间。

他从童年起就迷上了无线电实验。16岁时，他拥有了自己的无线电发射机，可以与远到德克萨斯的业余无线电爱好者联络。在患病期间，他又一次迷上了无线电。他在卧床期间仔细研读了默里克罗夫特(Morecroft)的“无线电通信原则”

(下转42页)



汉化软件对一个不太懂英文的电脑操作者来说是一个福音，一个好的汉化软件能使操作者轻松上手。现在比较流行的汉化软件非常多，如全译通、即时汉化专家、地球村词典、快译通等等，它们都存在某此缺点，有的速度慢，有的翻译 IE4 乱码，有的翻译后菜单七零八落。但就笔者认为由北京铭泰科技有限公司利用一年多时间开发出来的东方快车智能汉化软件是一种高效率的软件，它旨在解决使用电脑过程中的两大困难，即英语障碍和如何掌握软件使用。此软件具有翻译速度快、译文准确、该汉化的汉化，不该汉化的不汉化、汉化后文字清晰易辩、菜单和翻译同显、实时网上翻译、智能识别 BIG码和国标码并可同屏显示、现场修改翻译词组、挂接专用汉化包等等优点，笔者前不久买了一套，真是给人以全新的感受。不管是 VB、Premiere、3DSMAX、WINZIP、PhotoShop 等等软件均翻译得非常准确。

下面具体介绍东方快车的使用方法：

当东方快车运行后如图 1。

运行别的软件时，东方快车在窗口左上方闪动一条直线如图 2。

东方快车工具条功能如图 3。

东方快车高级工具条如图 4。

东方快车即用即通窗口如图 5。

东方快车制作窗口如图 6。

东方快车制作窗口按钮说明如图 7。

东方快车制作声音动画如图 8。

东方快车高级控制如图 9。

东方快车提供中文 CCDOS 切换 WIN95 下不花屏如图 10。

下面介绍主菜单每个按钮的含义：

主:显示主菜单的内容。

中:根据系统当前设置，在智能汉化/全屏汉化之间切换。当前为英文状态，则为不汉化→智能扩展，当前如果为 XX 扩展，则由智能扩展→全能扩展，或当前为 XX 扩展，则由智能扩展→全屏专业。热键 CTRL+ALT+F12。

西:不管当前为什么模式，立即切换为英文模

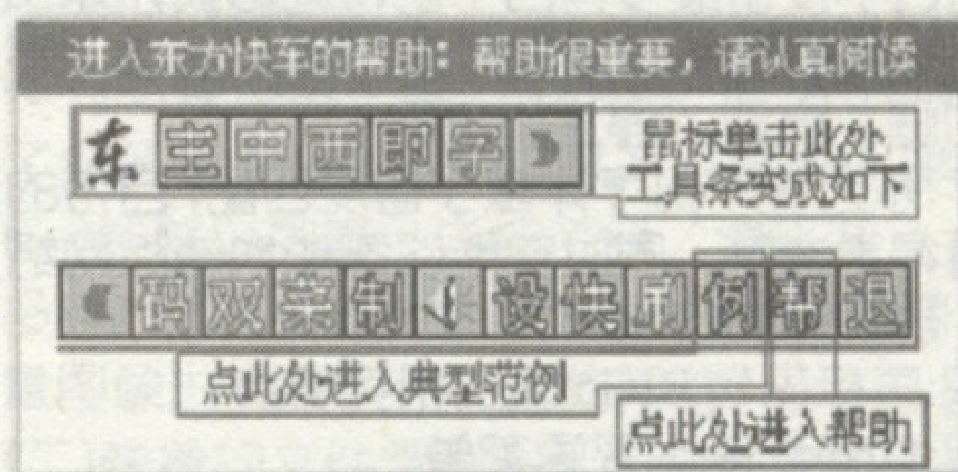


图 1



图 2

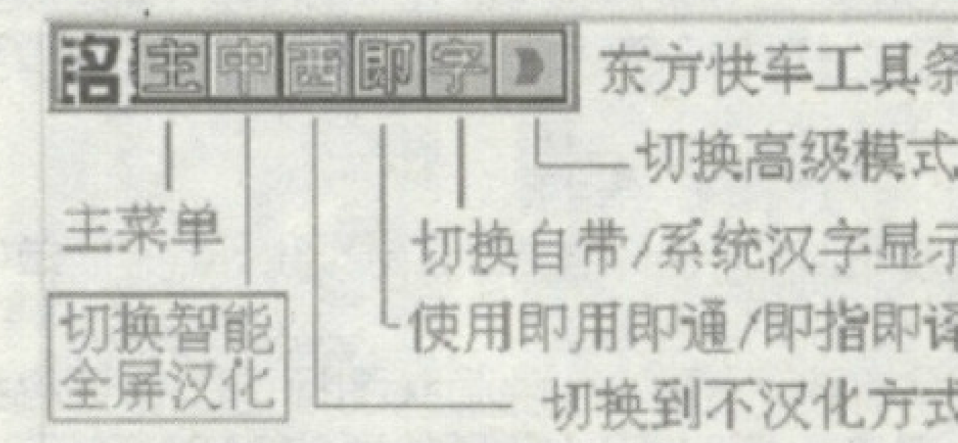


图 3

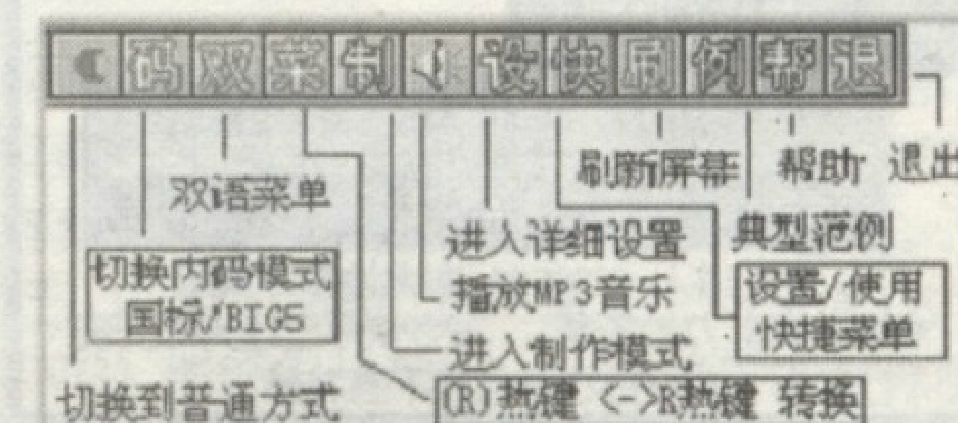


图 4

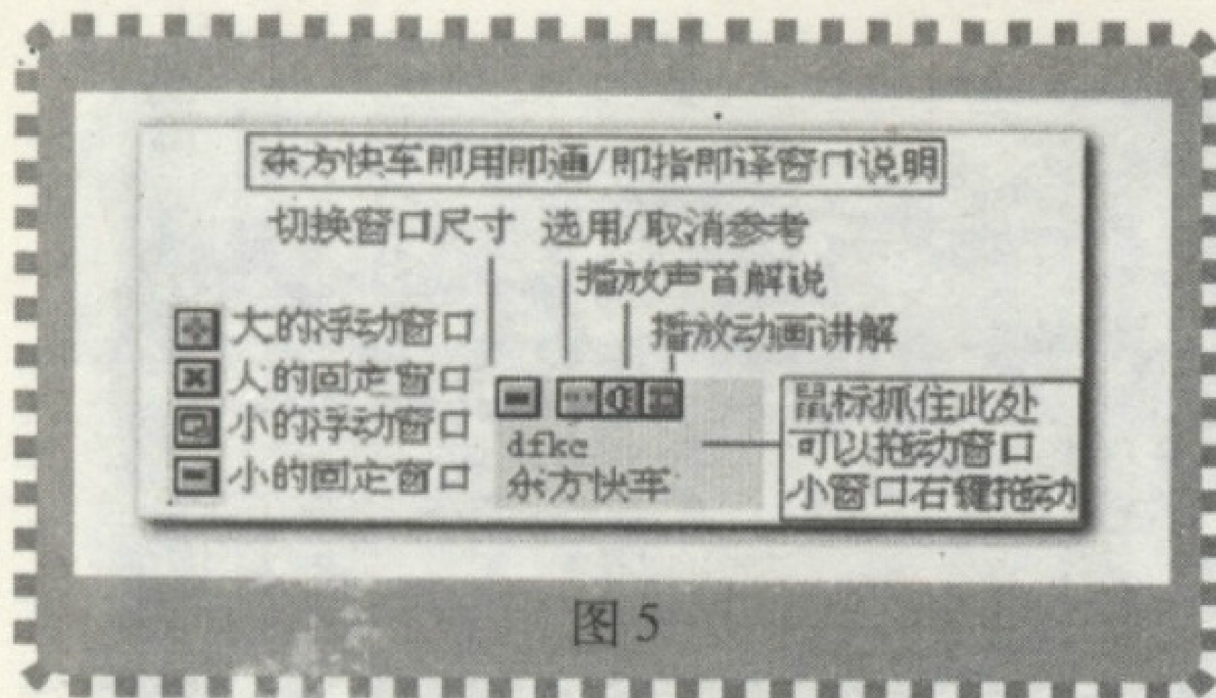


图 5

式。热键 CTRL+ALT+F11。

即:当鼠移动时会自动对捕捉到的词汇进行翻译，同时对存在即用即通的地方会出现相应小按钮。窗口小按钮最多有四个。1:改变浮动窗口尺寸;2:开／关参考显示;3:如有声音讲解，启动／停止;4:如有动画，启动／停止。

字:东方快车对字体做了智能匹配,自带的汉字能够看得更清楚，同时它能够智能地消除网络上的乱码。热键 CTRL+ALT+F10。

码:国标码到BIG5码的相互切换。

双:切换到使用双语菜单。

菜:切换到热键字符带下划线。

制:进入当前软件的制作方法。在这里你可以加入当前软件特殊英文的含义，配上动画解说实例等。

设:提供你设置菜单方式。如文件使用双语、智能汉化切换、汉字显示方式、内码方式等。

快:提供你把正在运行的应用程序加入/删除快捷运行菜单。如果应用程序有了快捷方式，你只需点“快”，然后点它就可以运行了。

刷:如果屏幕显示由于部分应用程序影响不好，有时可能不正常，按一下“刷”就行了。热键:CTRL+ALT+F9。

例:如果一个软件被东方快车制作了典型范例，那么当这个软件被激活时，按下例，就可以看到典型范例了。

帮:东方快车的帮助。

退:退出东方快车程序。你也可以从主菜单中退出。

另外:点字后面的红色箭头图标可以看到高级工具条。点击小喇叭可以打开并播放 MP3 音乐。

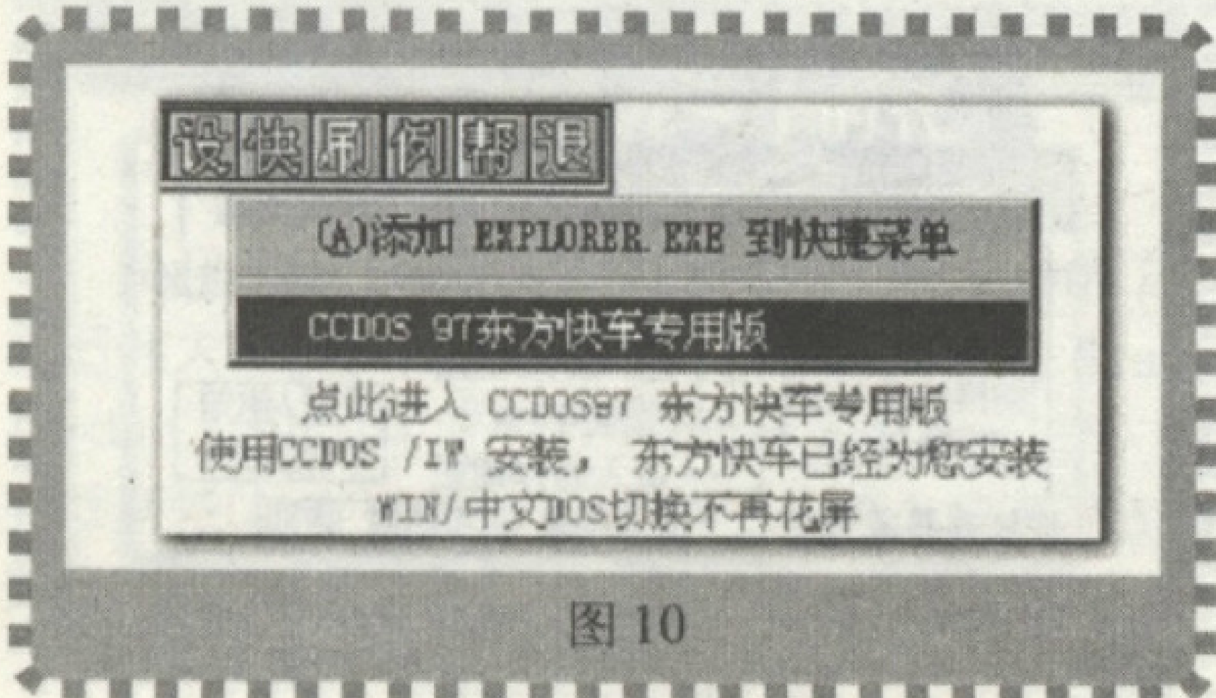


图 10

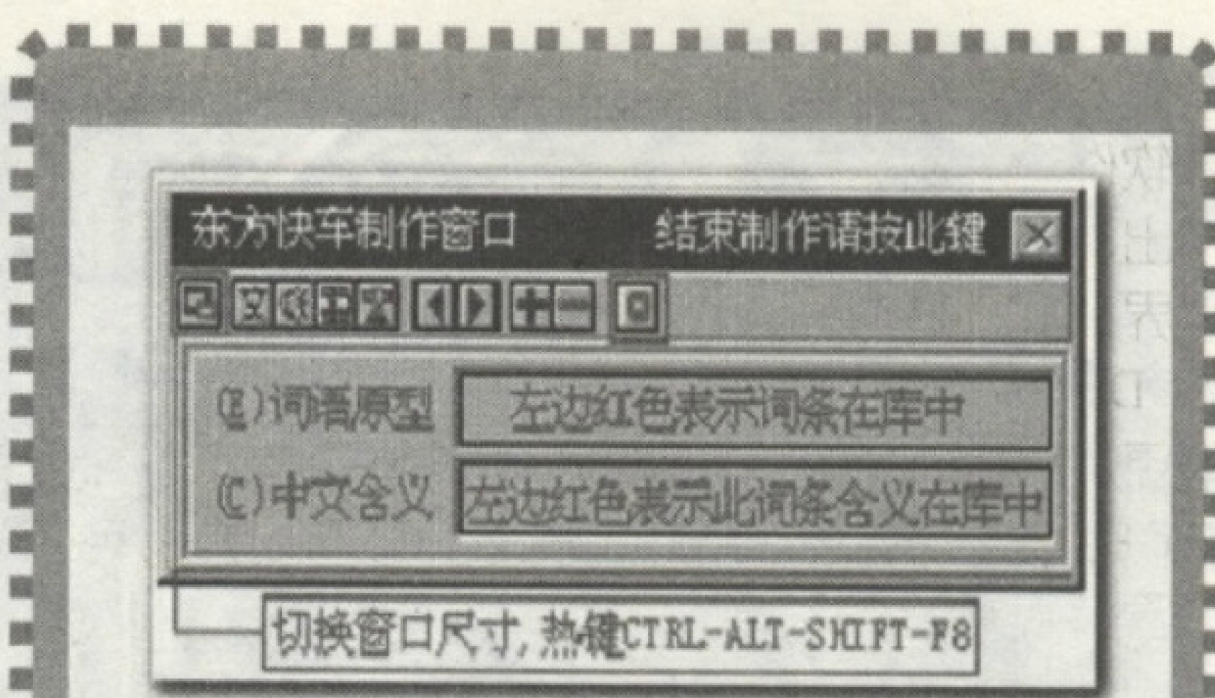


图 6

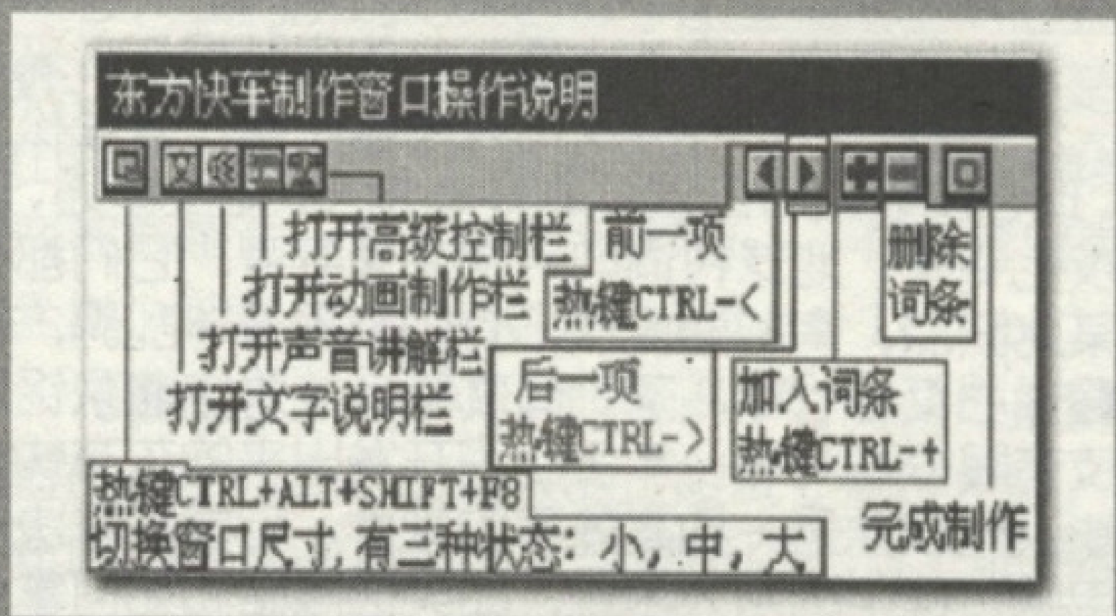


图 7

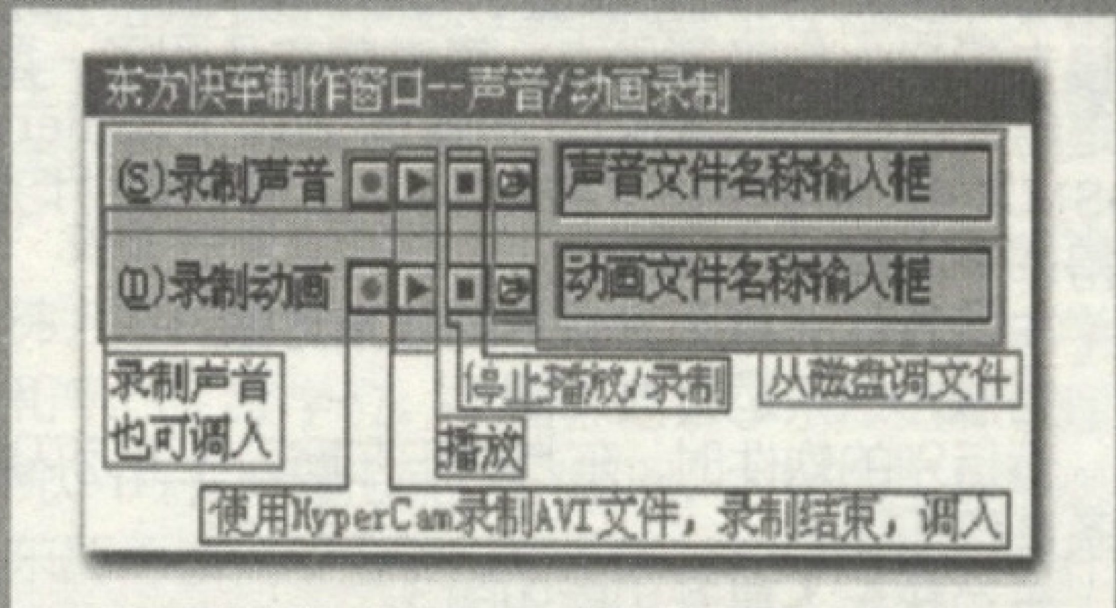


图 8

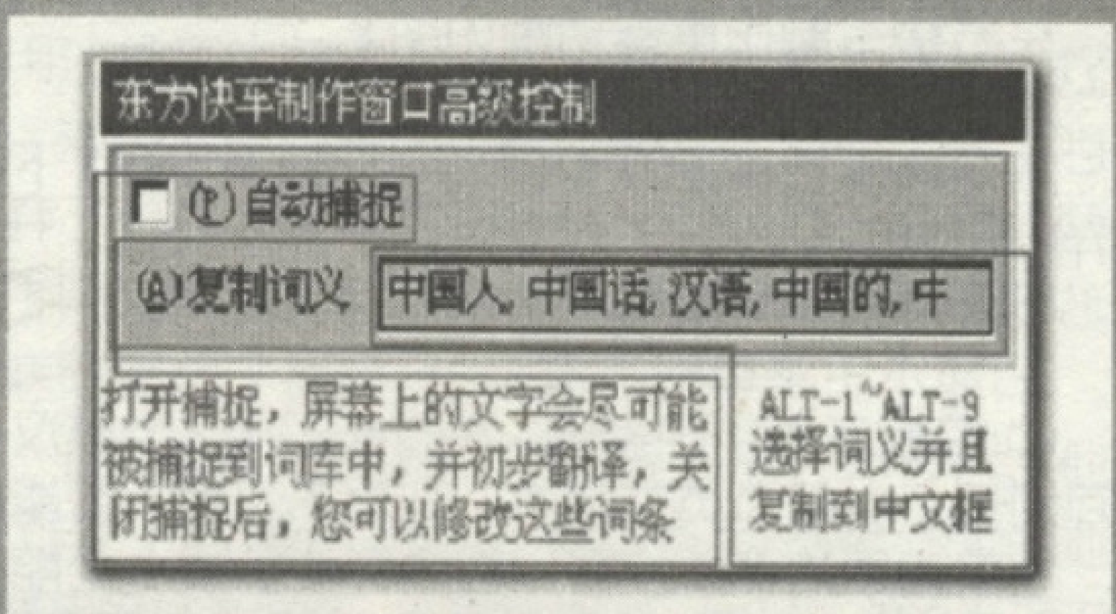
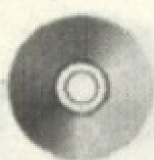
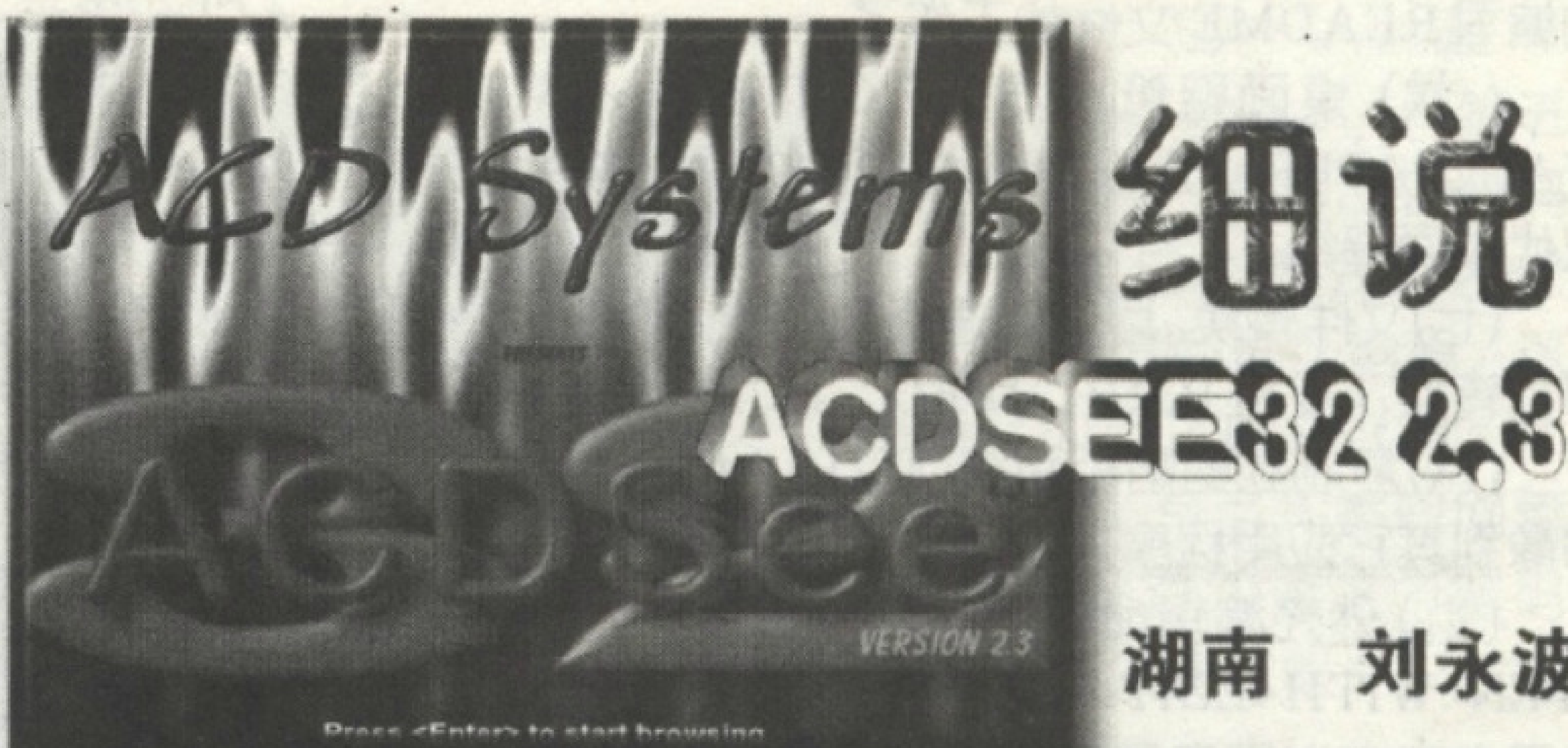


图 9



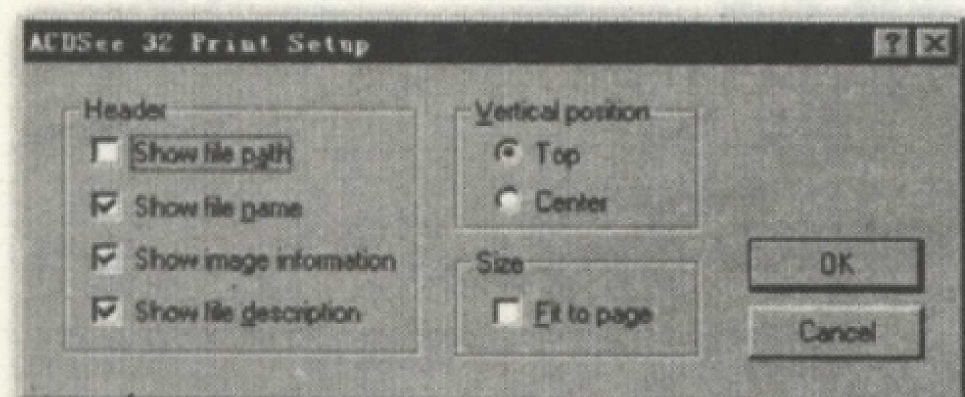


细说 ACDSEE32 2.3

湖南 刘永波

ACDSEE是享有盛誉的图像工具软件，具有高效的界面，高品质的输出，丰富的定制选项，功能强大，为世界上众多大公司使用。最新版本的ACDSEE32 2.3，功能更加完善，操作更加方便。是当今FOR WIN95/NT的最快最好的看图和图像文件组织管理软件之一。

ACDSEE支持大多数图像格式：BMP、DCX、GIF(包括GIF动画)、IFF、JPEG、PCD、PCX、PIC、PNG、PSD、TGA、TIFF、WMF等。它包括二个部分(是一个程序)：一个全功能的看图工具(ACDSEE VIEW)，能以多种方式将图像快速优质地显示；另一个是图像浏览工具(ACDSEE BROWSER)，让你轻松有效地寻找、转换和组织图像，并管理运行你的系统里的所有与图像处理有关的软件，这是ACDSEE的又一特别之处，善用它能够提高我们图像处理工作的效率，这也是广大电脑爱好者所忽视的。按回车键或双击鼠标即可在二个模式间切换。程序运行时只占用较小的内存，多线程设计使得ACDSEE在处理图像的同时能够使用其它应用程序，毋需等待。



在ACDSEE中执行命令可以通过多种方式，非常方便，包括选单命令、按钮、快捷键、右键快捷选单命令等。众多的快捷键符合经典WINDOWS程序与图像处理程序的惯例，很容易记忆。用户根据自己的爱好和熟练程度选择自己的操作方式，因此说它的界面是高效的。

一、ACDSEE32 2.3的一般特点

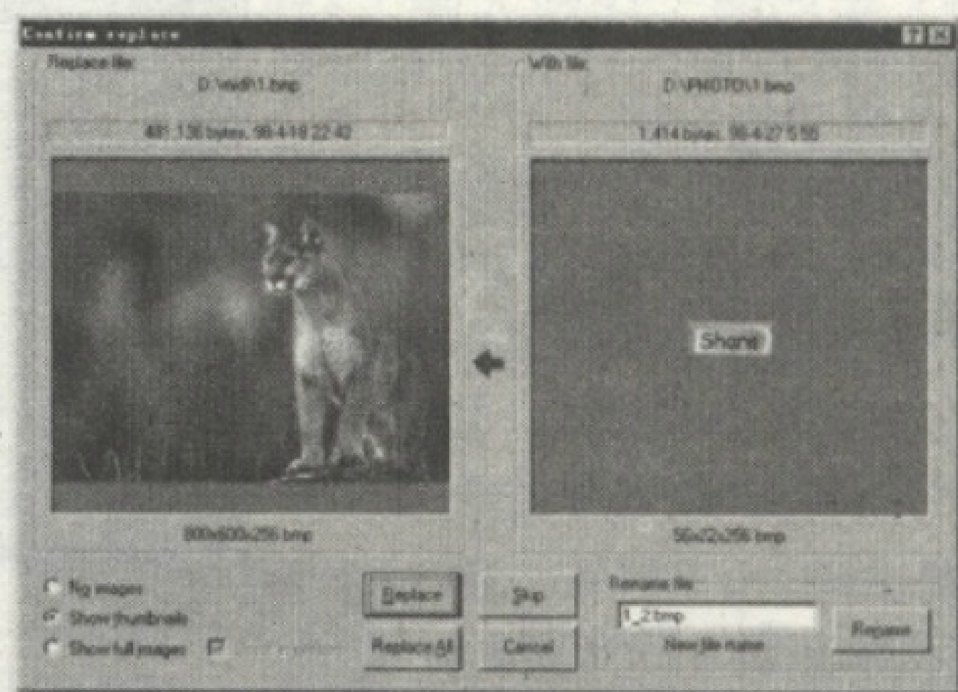
作为看图工具，ACDSEE VIEW在显示图像方面具有非常杰出的性能。依靠卓越的解码器和增加的显示机制，ACDSEE显示图像比任何其它看图工具都要快，拿几个常见的看图工具比较一下，可以看到ACDSEE的速度明显地快许多；看图时可以滚动、手工和自动缩放，自动调整窗口大小或以全屏方式；能以放映幻灯形式显示图像，并可设定播放顺序；打印图像时可以将图像和图像的文件名、路径、图像信息以及图像描述一起打印，多幅图像也可以作为一组同时打印。

作为图像浏览工具，ACDSEE BROWSER提供了众多非常有效的功能来方便图像处理工作。

(一)能够以列表/详细资料/缩略图/大小图标等多种方式来浏览；用缩略图替代正常的图，可以对大量图像进行真实而快速地预览。

(二)快捷的文件管理实用程序包含单击——拖动与剪切——粘贴方式，允许快速组织图像，就像WINDOWS95的资源管理器一样，如果使用快捷方式列表(SHORTCUTS LIST)，组织、编辑图像将更加方便。

(三)可视的改写确认，当复制和移动图像文件时同时显示源文件和目的文件的信息。如果目的文件夹中已经存在该文件能自动跳过(在OPTIONS/FILING/的MOVE/COPY DUPLICATE FILES设置)。



(四)文件标注功能允许用户用简单的语句在不改变文件名和目录名的前提下注明文件，或为文件编写详细的说明资料，大大有益文件管理。

(五)文件列表器(TOOLS/GENERATE FILE LISTING)，能够自动列出一个目录下的文件的说明资料到一个文本文件，包括标注、文件类型、文件大小、图像尺度和日期等，这样用户就省略了繁琐

的编写README文件的工作了。

（六）桌面壁纸命令(TOOLS/SET WALLPAPER)允许任何图像以中央或平铺的方式取代桌面壁纸。

（七）文件转换，可以快速转换图像文件格式，并可批转换，支持BMP、JPEG、PCX目的格式。

（八）复制到剪贴板使得可以从ACDSEE复制图像到其它应用程序。

（九）外壳编辑命令(在SHELL/OPEN WITH<EDIT WITH>中设置)允许用户自定义用自己喜爱的图像编辑器快速打开图像。

二、2.3版新增功能

（一）可以通过文件名或图像标注来搜索图像(单击按钮栏的搜索按钮)。

（二）能够选取图像的一部分缩放、打印、作为壁纸或复制到剪贴板(注意：对于较大图像要以ZOOM BEST FIT模式或通过ZOOM OUT命令使整个图像显示在窗口内才能选取图像的部分区域)。

（三）支持同时为一批文件改名，自动按照定义的方式顺序命名。

（四）SHORTCUTS列表(快捷方式列表栏)支持其它应用程序和文件类型。

（五）可以校正显示器GAMMA值(在OPTION/DISPLAY中调整)。

（六）缩略图依文件类型有不同外观，不再千篇一律。

（七）通过设置自动保存缩略图(在OPTIONS/THUMNAILS/CACHING中设置)到一个中心数据库文件中。

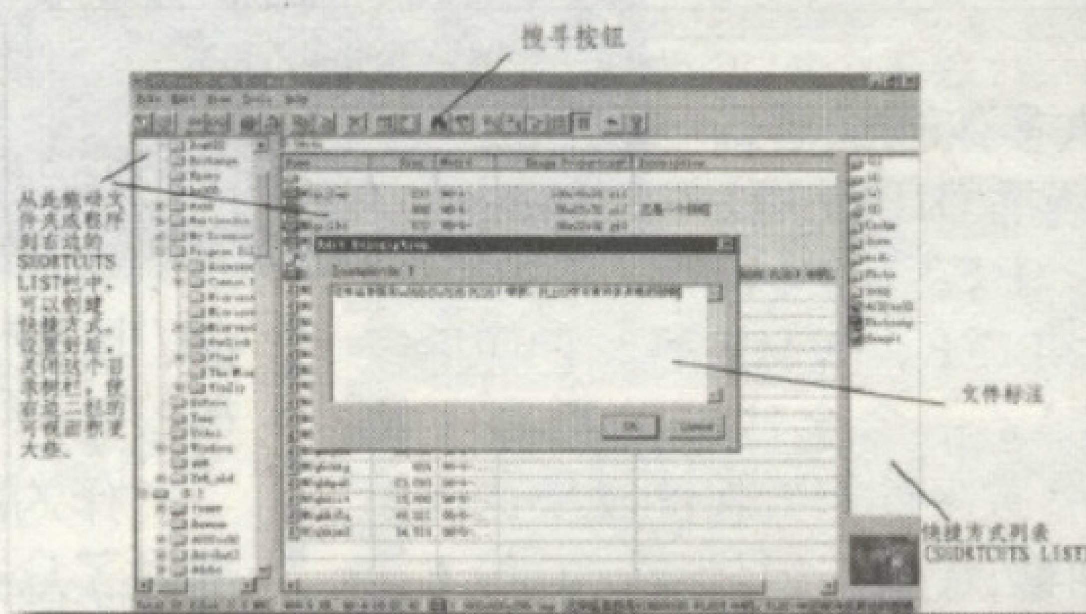
（八）支持KODAK DC-210/200数字相机。

（九）修正了一系列BUG，更好地支持各种文件类型。

三、使用技巧和经验

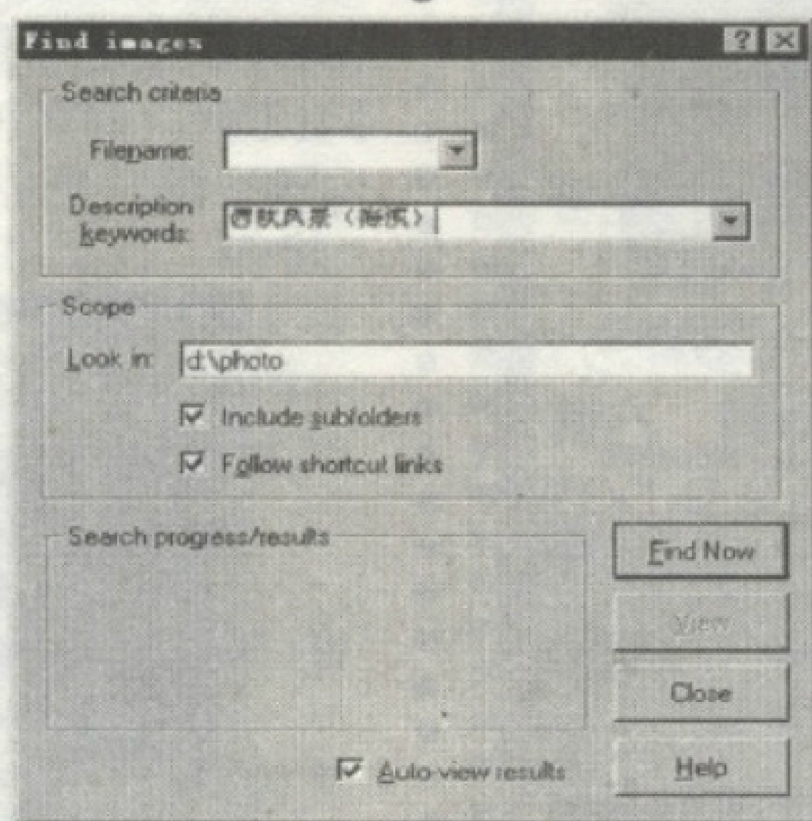
（一）同时打开多个图像文件的方法：在Browser中打开文件的同时按下SHIFT。

（二）通过使用快捷方式列表(SHORTCUTS LIST)来加快浏览和组织、编辑文件的速度，这是ACDSEE独一无二的功能。在图像处理工作中，与用户打交道的通常就是那几个目录，而图像编辑软件打开文件要指定路径和文件，在整个硬盘里通过路径和名称来指定某一文件的操作慢且易于出错。而ACDSEE不但允许快速移动和复制文件(通过单击——拖动)到用户设置目录(即经常使用的文件夹)，无需繁琐地展开目录树；并可在显示图像的前提下快速启动相应图像处理程序及其它经常使用的应用程序。



设置方法非常简单：首先将OPTIONS/BROWSER的INTERFACE的SHOW SHORTCUTS打开。在浏览窗口的左边的文件夹树和中间的文件列表中，用鼠标单击——拖动文件夹和文件到右边的SHORTCUTS LIST中，创建快捷方式。

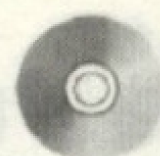
设置好了的ACDSEE BROWSER好比一个改进了的资源管理器，和WINDOWS的资源管理器的操作也一样，给管理组织文件和运行程序提供了极大的灵活性。在工作中将它作为图像资源总管，不光看图和浏览在ACDSEE中进行，其它所有与图像有关的工作如编辑处理等也从中进行，充分利用ACDSEE BROWSER提供的各项功能，实践证明是非常方便的。



（三）对于低配置的机器，若设置了缩略图(Thumbuails)的CACHE FILE，使用一段时间后，因CACHE FILE变得很大，可能导致操作系统报错，ACDSEE BROWSER无法运行。这时将它删除即可(如果在最初设置时没有修改CACHE FILE的文件名和路径，那么就是\ACDSee32\ImageDB.aid)。

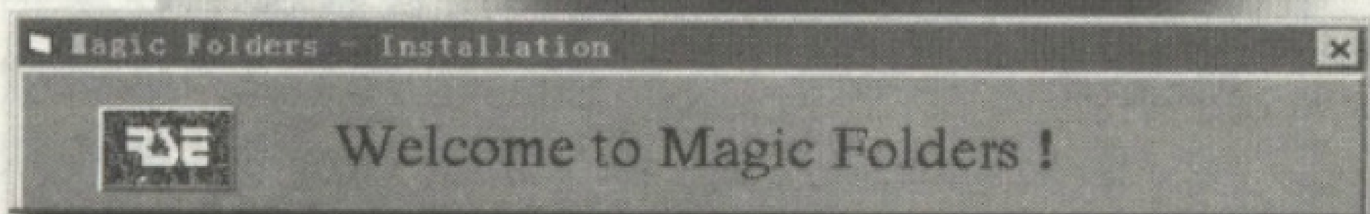
ACDSEE32 2.3可以从原来的2.2X版免费升级，有兴趣的朋友可以到http://www.acdvictoria.com去看看。如果对本文有什么问题，可以来笔者的"万水千山"站(yingboy.yeah.net)交流交流。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年第7期的目录\MEDIA\ACDSEE下。



保密大师

Magic Folders



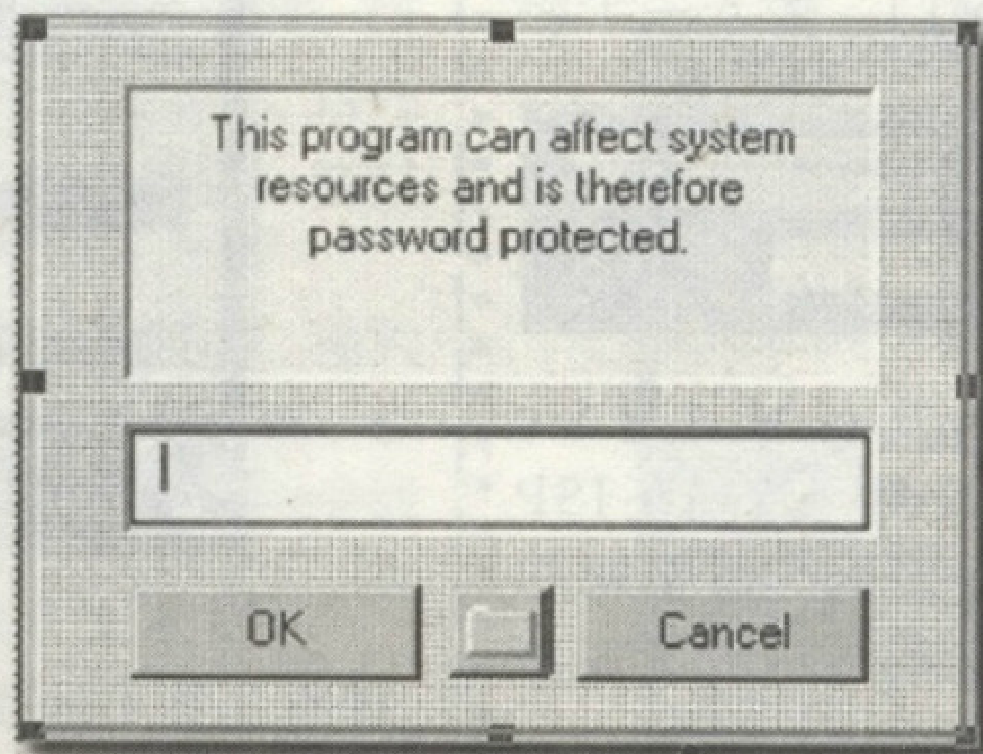
北京
陈文闯

恐怕每个人都会有不愿示人的小秘密。假如电脑硬盘上存放着重要的数据，往来私人电子邮件，或者是源程序、日记、图片等等，你会采取什么方法保护它们？在此，我向你介绍方便实用的Magic Folders，它能替你保守秘密。

书说简短，咱们言归正传。Magic Folders是RSE Software Inc旗下的一款文件夹加密软件，它能够把任意文件夹（DOS、Win3.x中称目录）及其中的各种内容统统隐匿，非法用户根本无法看到，当然就更谈不上窃取和使用了。Magic Folders目前流行的版本是97.10a，可运行于Windows95、Win3.x、DOS多种操作系统，可建立多个帐户供多个用户使用。无论是多人合用电脑，还是个人独用，Magic Folders都称得上忠于职守的保密专家。

一、安装过程详解

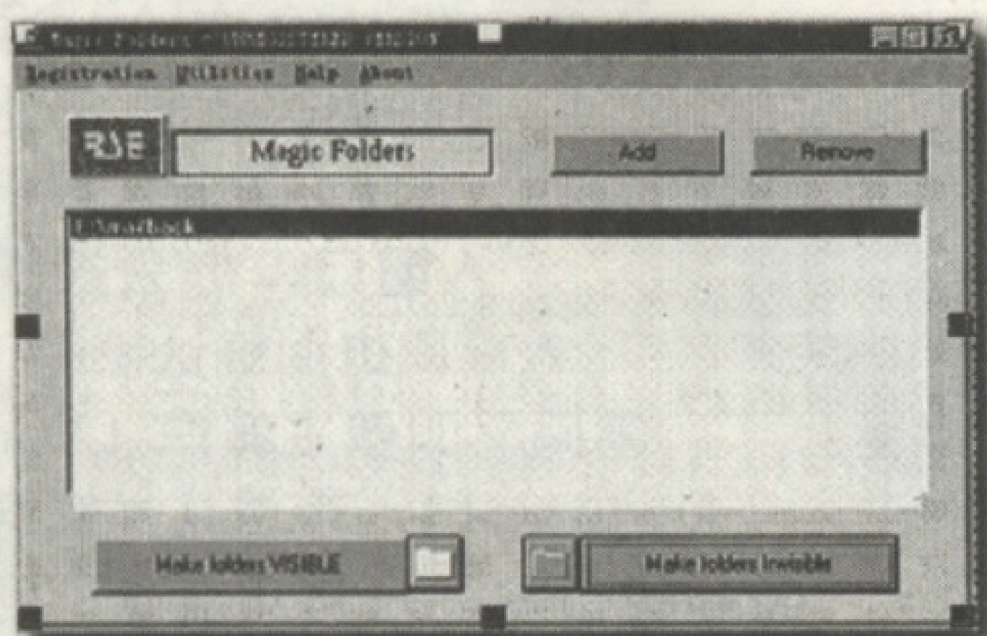
首先得去一趟http://www.pc-magic.com，拿回一个名曰mfd.zip的文件，用WinZip、ZipMagic等等合适的解压软件，将mfd.zip解包。运行magic.exe，开始进行安装。跟着出现密码输入窗口，你会被要求输入密码进而确认密码。这个密码又叫做主帐户（Master Account），有点儿类似网管员的超级口令。只有知道这个密码的人，才能有权给别人建新帐户，才能反安装Magic Folders。



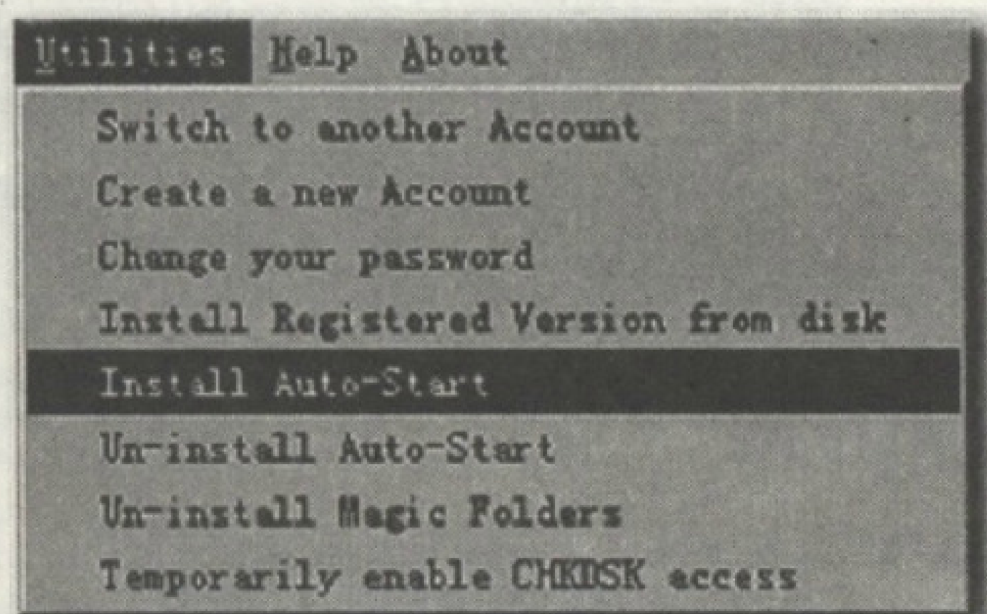
接着插入一张格式化过的空白软盘，以便制作钥匙盘。钥匙盘一定要保存妥当，有了它，即使忘记密码，只要你插入钥匙盘，连续3次胡乱输入密码之后，Magic Folders就会自动从钥匙盘中读取正确的密码，照样可以顺利进入加密文件夹。不须多言，如果钥匙盘落到旁人手中，那后果就可想而知了。安装过程中，还会建议你设置快捷键，一般由Ctrl+Alt+任一字母键组成。我设成了Ctrl+Alt+M，M当然代表Magic Folders，比较容易记忆。

二、使用方法示例

现在我们以加密E盘的Mailback文件夹为例，那是我保存重要电子邮件的地方，来看一看如何将文件夹加密及解密。按快捷键呼出Magic Folders，输入密码，即可进入软件主界面。单击位于右上部的“Add”按钮，在随后出现的文件夹列表窗口中，选中E:\Mailback，再单击窗口底部的“Add”按钮，该文件夹就出现在Magic Folders主界面里。单击“Done”按钮退出，回到主界面，此时Mailback文件夹就已置于Magic Folders的“保护”之下了。位于下部的2个长条形按钮，用来将Magic Folders中的文件夹“显示VISIBLE”和“隐藏invisible”。处于显示状态时，里面的文件夹使用如常；处于隐藏状态时，无论在DOS、Windows下，都无法找到它们。



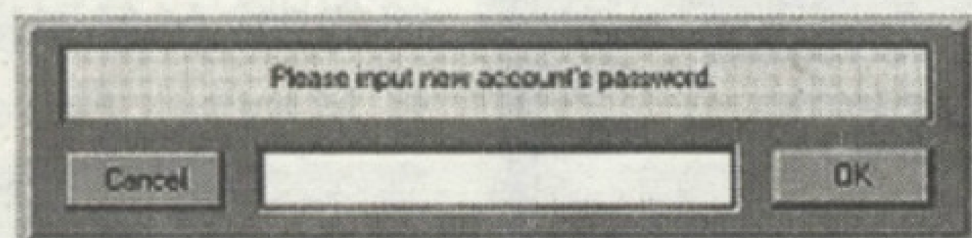
如果你忘性比较大，用过加密文件夹后，忘记将它改回“invisible”，那也不要紧，因为无论处于“显示”还是“隐藏”状态，只要重启动或者关机后，Magic Folders中的文件夹们就都无影无踪了，所以你不用担心它的安全性。



三、高级功能选项进阶

除了上述基本功能外，在Magic Folders的Utilities菜单里还提供一些高级选项，包括生成新帐户、自动运行、更改密码等等，另外还有一些反安装选项。前面说过，Magic Folders可以生成多个帐户，对于未注册的30天试用版来说，则只能生成5个，也足够满足要求了。

主帐户持有者选Utilities|Create a new Account，跟着会出现登录窗口。输入一个密码，再确认一遍，随后把密码告



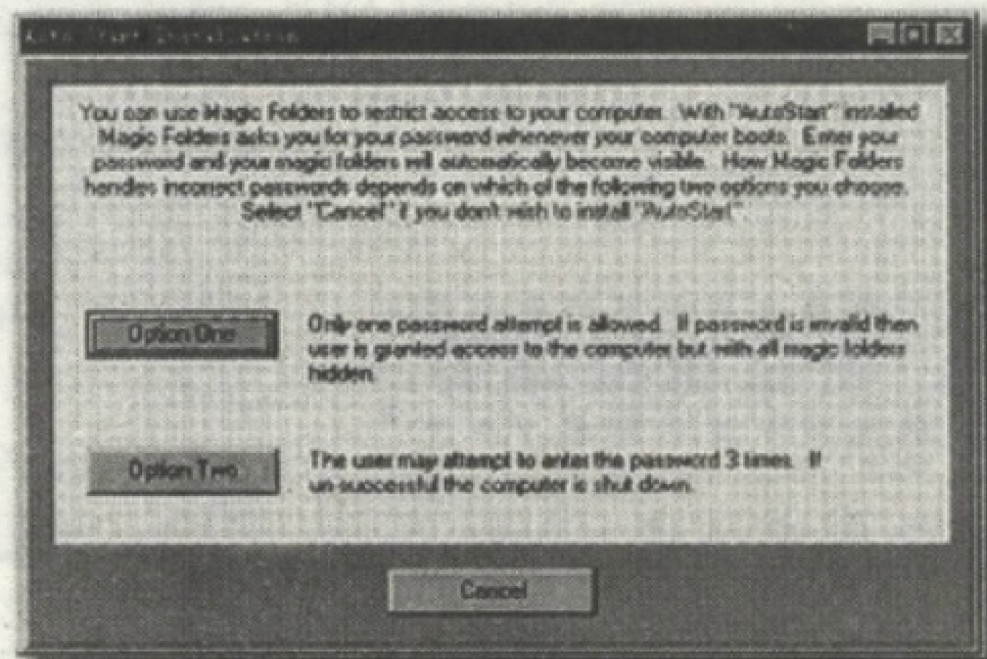
诉新帐户使用者，由他自己进入Magic Folders后，自行更改密码，这倒与我们在ISP处更改分配的密码有几分相似。无论是主帐户持有者，还是分帐户用户，彼此都无法看见对方加密的文件夹。

如果存放在加密文件夹中的文件几乎每次开机都会用到，那么可以设置自动启动。选中Utilities|Install Auto-Start项，接着会要求确认如何对待密码输入错误，共有2个选项。Option One方式只能有一次输入密码的机会，密码无效照常可以使用电脑，但加密文件夹无法看见；Option Two方式可以有三次输入密码的机会，但如果密码不对，电脑就会自动关闭，防止破解密码的企图。当然，最好不要采用Auto-Start方式，因为这会暴露出安装有Magic Folders，反而激起非法用户的破解欲望。而采用普通方式，除非你自己透露，谁也不会想到或察觉到Magic Folders的存在，也就更为隐蔽，安全性相应会更高些。如果已经设置成自动启动方式，那么随时可以通过Utilities|Un-Install Auto-Start解除。

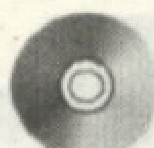
四、相关注意事项

需要引起注意的是，一些扫描、优化硬盘的实用程序，如Scandisk、Defrag、Norton Disk Doctor和Speed Disk等等，已经测试证明不会破坏加密文件夹。而CHKDSK却要慎用，因为它可能会把加密文件夹当成不可识别的文件而删除。

如果你在使用Stacker、DoubleDrive、DoubleSpace等等磁盘压缩增容软件，那么应该将autoexec.bat文件中的“LH PATH\MF.EXE”语句，放在有关增容软件的驱动程序之后，以便正确使用压缩盘中的加密文件夹。



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年第9期的目录\BBX\MAGICFD下。



Adobe PageMill 3.0 主页制作软件

——吉林 刘远航 丁启芬

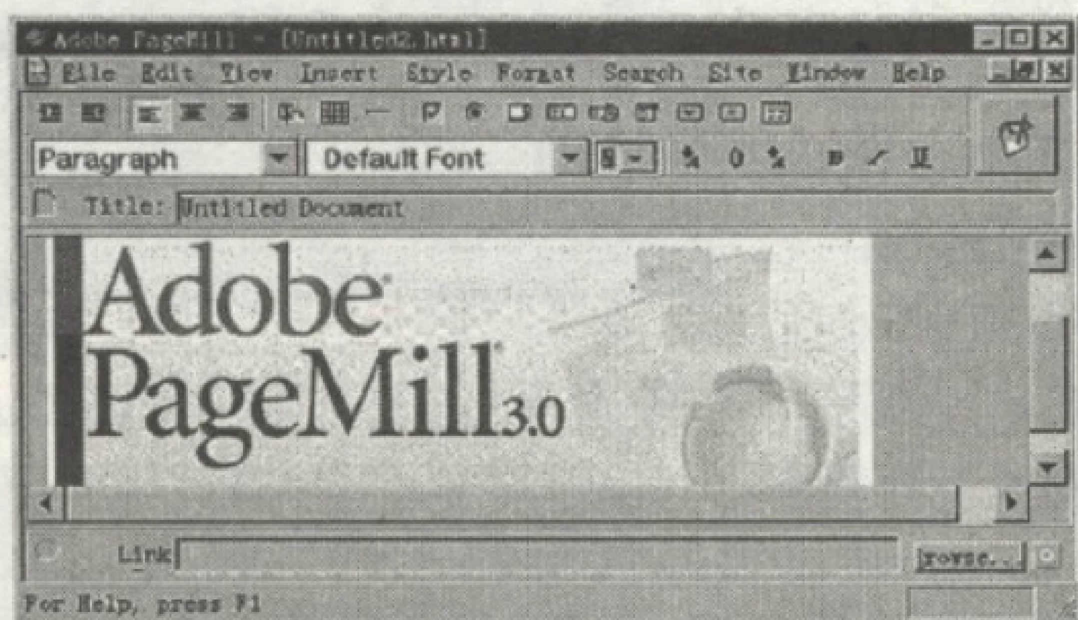
如今主页设计人员不再受那些HTML代码的困扰，因为那些功能强大、操作简单的主页制作软件可以帮助他们制作精美的主页，即使略知一二的新手，都可以轻松创立具有专业水平的个人主页。Adobe PageMill 3.0就是这样一种简单实用的主页制作软件，它很适合那些初学者制作不太复杂的主页。它使用起来很方便，在某些方面具有自己的特色。

一、PageMill 3.0的特点

PageMill 3.0的主要特点有：

（一）PageMill 3.0的界面较早期版本有了很大的改进，提供了最佳的图形化设计和多媒体创作元件。

（二）PageMill 3.0中一个有特色的设计是它的剪贴板。其作用很象一个杂物箱，任意多的图形、文本、表格、链接都可以被拖放到里面，并在需要时再被拖放到任意页面中。这比WINDOWS本身的剪贴板要好用得多。



（三）PageMill 3.0提供了丰富的插入功能，可以在网页中插入图像、声音、表格、特殊文字、Java Applet、ActiveX、Acrobat文件及其它一些文件。

（四）PageMill 3.0具有制作多画面功能，强大的多画面制作功能在网页制作中是非常有用的。你可以象分割表格单元一样直观地将一个页面内分成多个画面，并通过拖放边框控制各画面的大小，然后在该页窗口内可以同时编辑各画面中的内容。

（五）网页中的文字可以选择各种字体、颜色和大小。

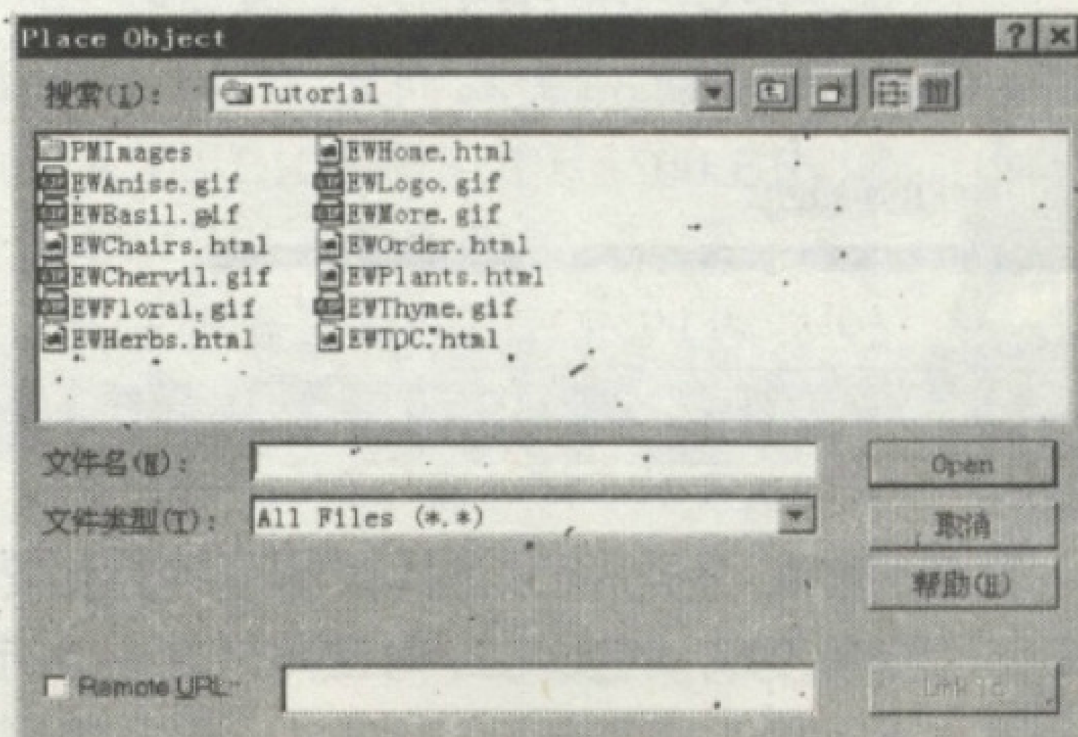
（六）PageMill 3.0允许设计者直接在HTML代码上作修改和编写。

二、PageMill 3.0工具栏

PageMill 3.0提供了丰富的网页制作工具。

（一）第一排工具（从左到右）：

1．左边缩进排版
2．右边缩进排版
3．左对齐
4．居中
5．右对齐
6．插入对象（插入对象有很多种，如可以插入声音、图像、表格、文件以及Java Applet、ActiveX等）
7．插入表格
8．插入水平行
9．插入检查框
10．插入单选按钮
11．插入文本范围
12．插入文本域
13．插入口令域
14．插入弹出式菜单





1 5．插入发送按钮

1 6．插入重置按钮

1 7．插入方式中断

（二）第二排工具（从左到右）：

1．格式设置（PageMill 3.0 提供了许多格式设置方式，主要有段落、标题、项目符号、菜单列表、编号列表等等）

2．字体设置（PageMill 3.0 提供了丰富的中外文各种字体，有黑体、粗体、宋体、楷书、隶书以及常用的各种符号，也可以选择默认字体）

3．颜色选择（点击该按钮，便会出现一个颜色选择框，可以根据你自己的喜好选择所需要的颜色）

4．缩小字体（点击该按钮，字体可以缩小一倍）

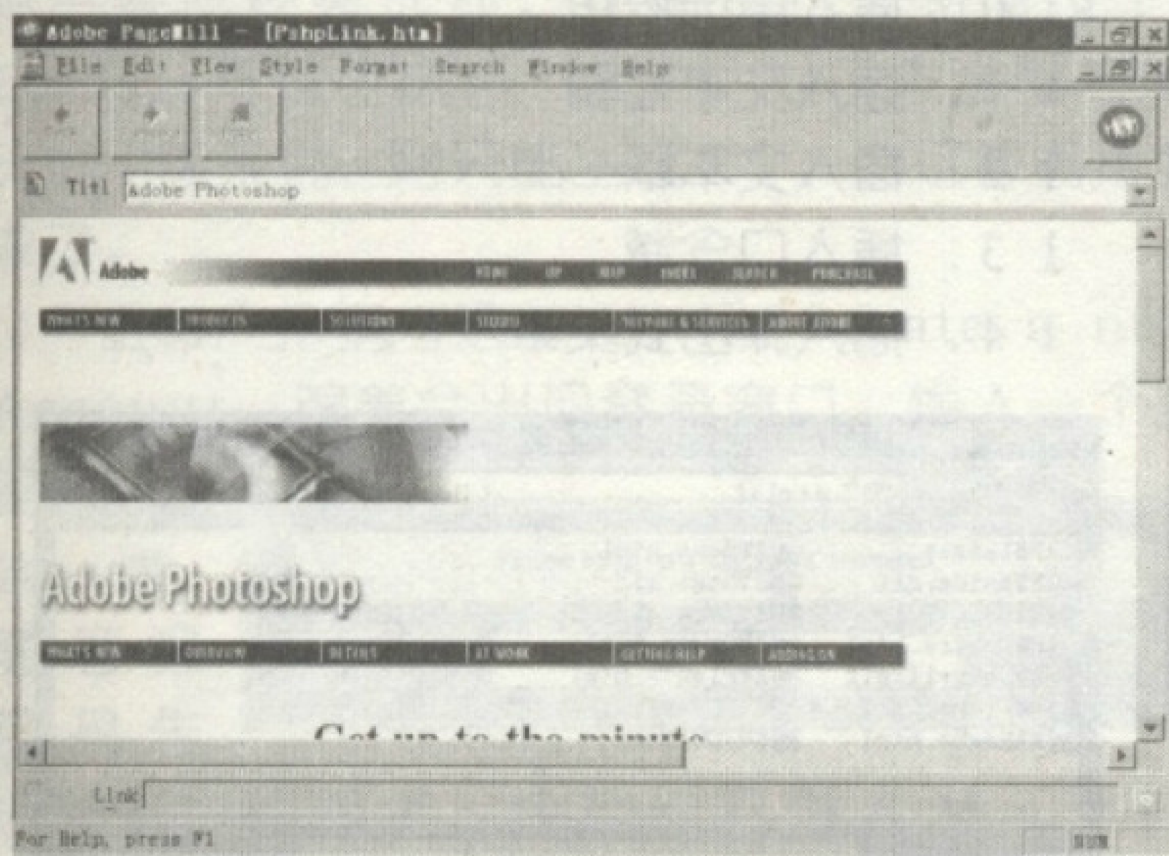
5．字体缩小／放大倍数选择（点击该按钮，便会出现一个字体倍数选择对话框，数值越大，字体放大倍数越大，负数表示的是字体缩小的倍数）

6．放大字体（点击该按钮，字体可以放大一倍）

7．粗体

8．斜体

9．下划线

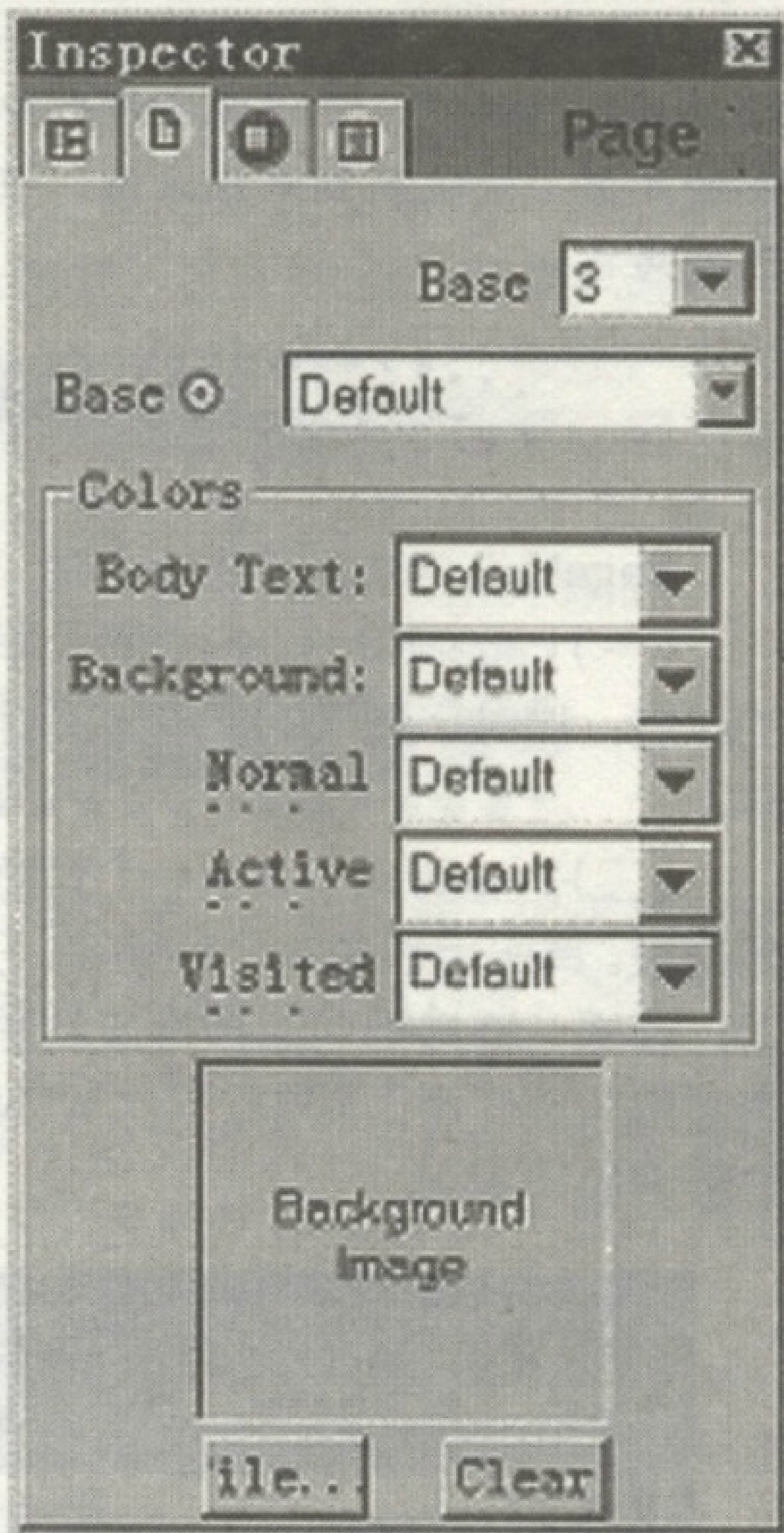


1 0．编辑／预检模式选择按钮（点击该按钮，编辑窗口便会变成预检窗口，有三种方式可以选择：上一页、下一页、主页）

三．PageMill 3.0 的使用

PageMill3.0的工作界面是一个所见即所得的窗口。设计制作工作主要靠窗口上方的快捷工具和一个称为“检查员”（Inspector）的浮动栏完成。

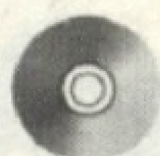
PageMill 3.0 的检查员窗口主要是在编辑时用来设置各种参数及有关信息的，它是由四个面板组成，可以用窗口上部的四个按钮来切换。这四个面板分别是：帧面板、网页面板、方式面板、对象面板。

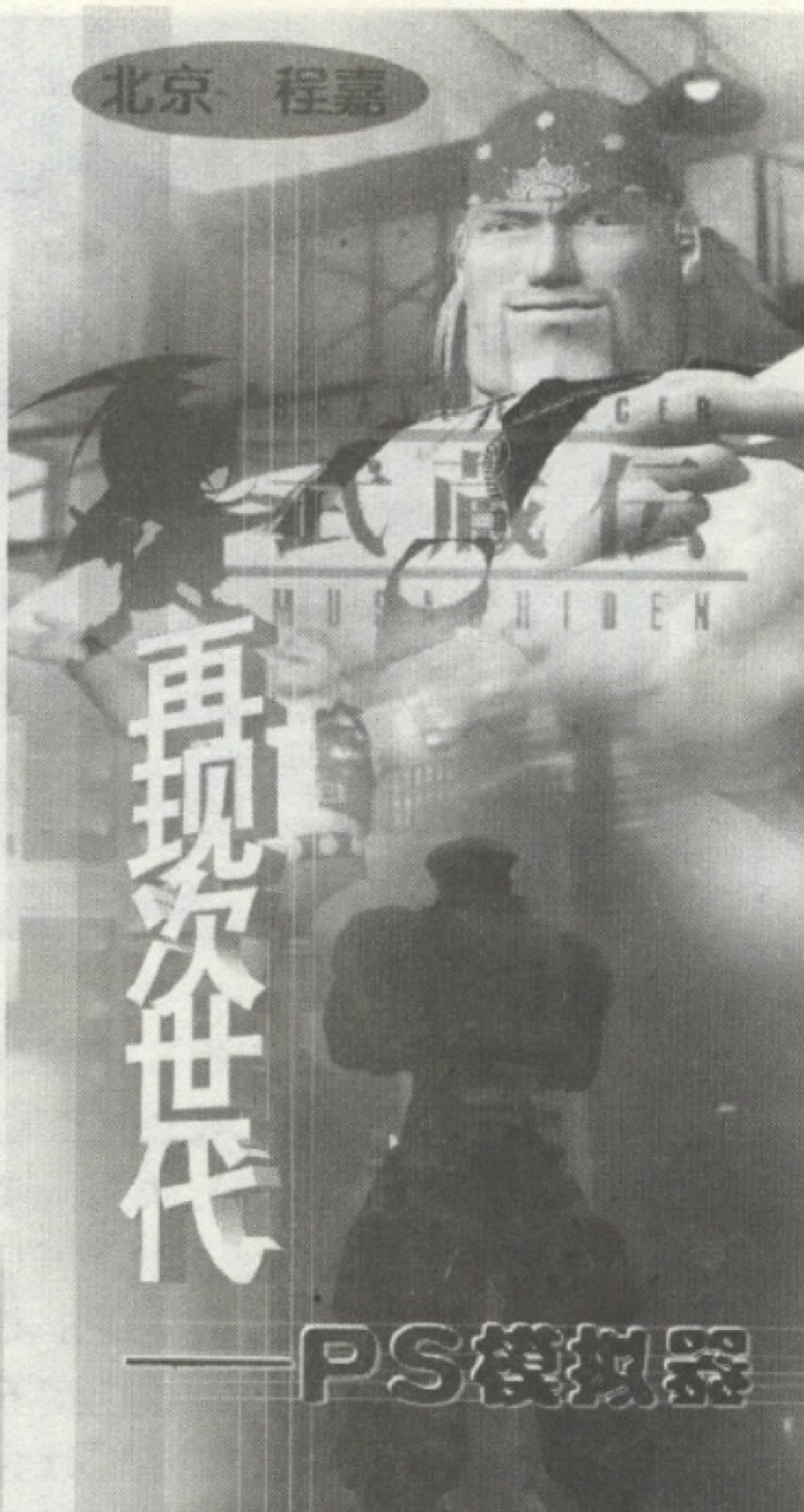


通过点击快捷工具可以在页面中插入并编辑不同的对象；用鼠标点取页中的图形、表格等对象，“检查员”内就会自动显示出该对象的各种属性供你设置。如果需要也可以从菜单中选择代码显示，直接在上面修改。利用窗口的右上方有一个编辑／预检模式选择按钮，可以方便地切换编辑窗口与预览窗口，也可以调用外部浏览器进行预览；PageMill 3.0 还提供了网点管理工具，利用它可管理链接和文件夹、检查外部链接、编辑网点中的页面。为了帮助用户的网点建设，PageMill 3.0 提供了样本 Perl 脚本和 Java 小应用程序。

PageMill3.0 是一个易于学习，使用也比较简单的网页制作软件，用户可以到 http://www.adobe.com 去下载一个 PageMill3.0 的试用版，下载文件为一压缩文件，有效期为 30 天。它的安装也十分简单。只要回答几个简单问题就可以了。







一、前 言

模拟器是PC世界长久不衰的一个话题。记的很久以前，模拟器这个词在大多数人的脑海里根本没有概念。那时朋友们相传可以用PC玩SFC的游戏，本人对这个传说一直抱着半信半疑的态度，而且有一家很有名的杂志也批驳这一观点是愚人事件。是啊！要是SFC真的能用PC模拟，那任天堂的老板们不得喝西北风去。直到一个日本人编出了第一个可以玩游戏的SFC模拟器，我才如梦初醒。费了九牛二虎之力搞到之后，无论如何也搞不懂如何用它玩多盘GAME。相信很多玩家都有和我一样的感受，用这个模拟器玩游戏简直是一种痛苦！大多数优秀的游戏还是不能玩，而且速度太慢。不过，它却开创了一个模拟器的新时代，一时间许多优秀的模拟器纷纷出炉，而且几乎所有的TV GAME游戏机在电脑上都有模拟器。从最简单的GAMEBOY模拟器，到家喻户晓的FC模拟器、以及模拟最彻底的MD模拟器，还有令我们魂牵梦绕的SFC模拟器，甚至连街机模拟器也出现了。但是在次世代游戏机风靡世界的今天，最让人心动还是PLAYSTATION的模拟器。PS也能模拟吗?



我们今天要聊的PSEMU是最成熟的一个PS模拟器，它不是用来看动画、听CD的，用它确实能玩一些游戏！但很多玩家抱怨PS模拟器太复杂他们有点摸不着头脑，那么各位玩家请注意了，小生现在就给各位彻底讲解一下PSE的用法。

二、PSE的安装方法

首先，我们应该先安装VESA 2.0的视频驱动程序。我们可以选用SDDA 5.3或UNIVBE 5.1以上版本的VESA 2.0视频驱动程序。这些程序可以在POPSOFT的配套光盘中找到。本人建议使用S3系列显卡的朋友安装S3专用的VESA 2.0视频驱动程序——S3VBE20.EXE，它不仅不需安装而且没有注册的麻烦。

接下来，我们进行PSE的安装。我们可以从很多渠道获得PSE，但是很多网站只提供PSE的主程序而不提供IMAGE BIOS文件，你还要从另外的网站下载它们。不过POPSOFT的配套光盘中将许多IMAGE BIOS文件直接放到压缩包里，省去了很多麻烦。如果你是从INTERNET下载PES请向下看，如果你使用的是POPSOFT的配套光盘里的PSE就不用看以下的安装部分了。

IMAGE BIOS文件的安装:

以下假设PSE所在目录为C:\PS。从INTERNET上你可以找到SCPH100.ZIP、10005000.ZIP、50005500.ZIP、55003000.ZIP，将它们解压到C:\PS\BIOS目录然后依次运行各个EXE文件，最后在BIOS目录中应该含有SCPH1000.BIN、SCPH5000.BIN、SCPH5500.BIN、DTLH3000.BIN几个文件，注意要将DTLH3000.BIN改名为SCPH1001.BIN。所以在进行上述过程后在C:\PS\BIOS的目录里应该有SCPH1000.BIN、SCPH5000.BIN、SCPH5500.BIN、SCPH1001.BIN这些IMAGE BIOS文件。它们的作用是:如果IMAGE BIOS是SCPH5500.BIN就等于模拟PS-5500型PS。



要注意的是最好在WINDOWS 95的DOS窗口中执行PSE，如果在纯DOS下需先运行CWSDPMI.EXE将DOS模拟成保护模式，如此PSE才能运行。CWSDPMI.EXE在各大模拟器中均能找到。



三、PS游戏的运行方法

顺利进入PSE你会看到一个高分辨率的选单。下面列出几项常用的功能键的解释:

F1:开始运行GAME

F4:抓图

F7:继续执行

1:将一张PS光盘中的可执行文件读入内存（注意此文件必须和PSE.EXE在同一目录）

L:读一个二进制文件

O:对PSE进行设置（A改变CDROM的盘符;B是否读人IMAGE BIOS文件;C改变IMAGE BIOS文件的名称）

以下是键位:

ESC:停止游戏

方向键:控制方向

S、E、D、X:方块、三角、圆圈、差号

1:开始键

2:选择键

INS、DEL、PGUP、PGDN:L1、L2、R1、R2

运行一个PS GAME的过程一般是这样的:

（一）运行PSE.EXE

（二）按O设置PSE（确定CD盘符和IMAGE BIOS文件的名称）

（三）存储退出

（四）重新启动PSE

（五）放入PS的CD盘

（六）按F1直接运行

（七）狂按 1、S、D、E、X

如果还是不行大家就要用第二种方法了，方法如下:

先查看整张CD的内容，注意不要漏掉隐含文件。查看SYSTEM.CNF的内容，其中有一行是BOOT=CDROM:\????.???(????.???就是启动文件的文件名)，如果还有EXE文件，也将其试试。然后COPY ????.??? C:\PS\GAME.EXE或者COPY *.EXE C:\PS\GAME.EXE，其实EXE文件的名称是可以自定的。

在玩的时候经常按ESC中断然后按F7继续可以加快运行的速度。

关于抓图的方法:

遇到漂亮的画面，按ESC中断然后按F4把它抓下来，再按F7继续游戏。

附表为一些可玩的PS游戏，这些GAME笔者全部实验通过。

到此为止PS的使用方法我已经全部介绍完了，祝大家玩的愉快。

四、PSE的展望

下面是作者DUDDIE对PSE的展望。这可是最新消息呀!

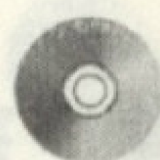
（一）DOS版的PSE已经停止研发!

（二）新的PSE为WIN95/WIN NT版，取名为PSEMUNT。

新版PSEMUNT的特色:

（一）由DUDDIE及TRATAX两位作者重新改写！相信一定会快很多的。

（二）新的R3000模拟程式，采用“动态回馈”方式，可使PSEMUNT的速度在P200MMX下，



比真正的R3000快了两倍！注意:这并不意味PSEMUNT就真的比PS的执行速度快了两倍，不过应该比现在的PSE快2倍。

（三）CPU、GPU（图形处理器）、DMA（资料直接存取器）、CDROM、MDEC（MPEG解压缩器）是采用分开处理的方式，如此将可使单CPU的PC-X86在同时处理这些处理器的I/O时，不致因某一处理器在工作时，会使其它处理器停顿，如此相信PSEMUNT在PC上的执行速度会快多了(好家伙，这要是真能实现就太好了，玩真PS的《生化危机2》时读盘的时候有很严重的停顿)！



（四）GPU（图形处理器）将会使用DIRECT3D且是DIRECTX 5.0或以上的版本，以支援较高级的3D加速卡！





（五）GTE（图形加速晶片）模拟程式将用ASSEMBLY语言重写！将使用FPU及MMX的功能，以使GTE的速度比以前快，没MMX的机器应该也可以用，可能慢一点！

（六）MDEC几乎已经写好了(哈哈，不用转换就可以看PS的美丽CG动画了，太激动了)！

（七）SPU（SOUND PROCESS UNIT，声音处理器）模拟程式棒极了！至少在作者的GRAVIS音效卡是这样的，如果可能的话，它将会使用DIRECTSOUND。PSE终于能出声了，不知道SOUND BLASTER或其它兼容声卡是否可以，如果用DIRECTSOUND就不管用哪种音效卡，一定都可以用的!

（八）CDROM的音轨读取程式只支援SCSI界面的，IDE界面的可能不行！！！因为IDE界面标准的音轨读取程式是无法读取PS音轨的！就这一点让我痛心！谁的CD-ROM是SCSI的呀？以后除非去买SCSI界面的CDROM，否则玩游戏时，就听不到悦耳的音乐了！

作者的通讯地址:

E-MAIL:DUDDIE@SZCZECIN.TOP.PL

HOMEPAGE:HTTP://SZCZECIN.TOP.PL/~DUDDIE

如果大家想尽快得到最新的PSE测试版，那就赶快到他的主页上注册个TESTER，因为作者不向普通用户分发测试版。

以后我会一直跟踪PSE的发展动向，有新的消息我会及时通知大家。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年第8期的目录\EMU\PSE021下。



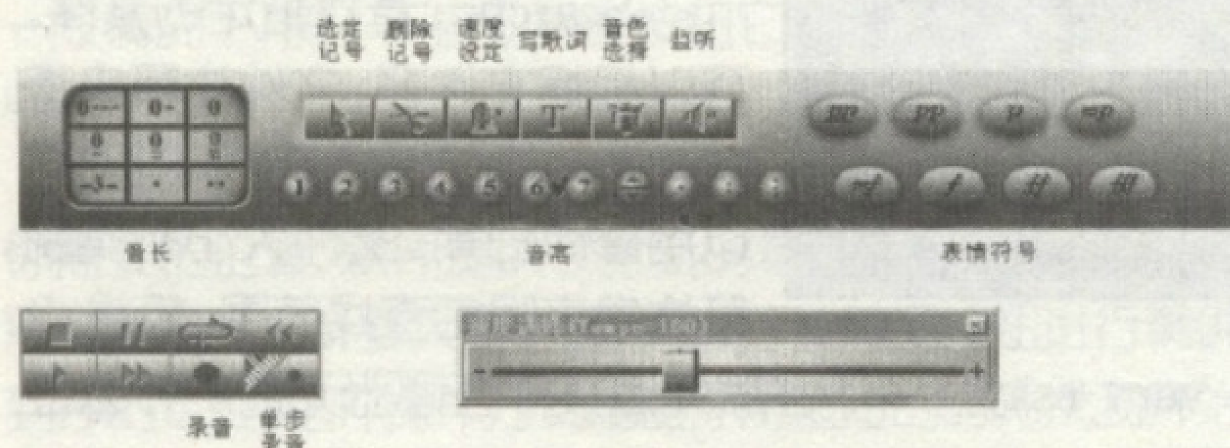
附　表

名称:	执行方法:	备注:
龙战士3	直接按下F1键	开始要等很久
96格斗天王	直接按下F1键	画面闪烁
CALCOLO	直接按下F1键	无
古墓丽影	直接按下F1键	墙及人物均为灰白色
MDK	直接按下F1键	无
GUNBULLET	直接按下F1键	没有光枪十字准星
斩红郎无双剑	直接按下F1键	背景较差且会闪烁
RAYSTORM	直接按下F1键	画面细致但显示缓慢
XEVIOUS 3D	直接按下F1键	无
雷电合集	直接按下F1键	无
失落的世界	直接按下F1键	恐龙及地面是灰色的
洛克人X4	直接按下F1键	无
越南大战	直接按下F1键	无
BOUNDARY GATE	直接按下F1键	房屋及墙均为灰色
VR BASEBALL'97	直接按下F1键	画面有点破碎
MAUI BOWL	直接按下F1键	背景少很多
摩登机车赛	直接按下F1键	地面时常破碎
飞飞龙拳	直接按下F1键	无
暴力蓝球	直接按下F1键	选单看不到光棒
拿姆科合集 1	直接按下F1键	无
信长之野望-天翔记	直接按下F1键	文字幕不会消失
DEFEAT LIGHTNING	直接按下F1键	无背景
首都高速VR赛车	直接按下F1键	无
大力士2	直接按下F1键	有精彩的动画
七龙珠	直接按下F1键	人物是灰色的
美国英雄快打	直接按下F1键	只有一半画面且会闪烁
新战记	直接按下F1键	敌人有时会消失
浮游大陆传记	直接按下F1键	画面不良
钢铁战士	直接按下F1键	无
三国志-孔明传	直接按下F1键	文字幕不会消失
EINHANDER	直接按下F1键	无
MIGHTY HITS	直接按下F1键	无
世界争霸战	直接按下F1键	整体的颜色不对
格斗英豪	直接按下F1键	无
星际大战格斗版	直接按下F1键	人物是灰色的
洗拿赛车2	直接按下F1键	无
圣刻操兵传	直接按下F1键	画面有点破碎不全
机器猎人	直接按下F1键	地面是灰色的
MECH WARRIOR 2	直接按下F1键	无
BIG HURT BASEBALL	直接按下F1键	画面细致
美国海军战机	直接按下F1键	无
MIDNIGHT RUN	直接按下F1键	速度最快
HORNED OWL	用第二种方法	无

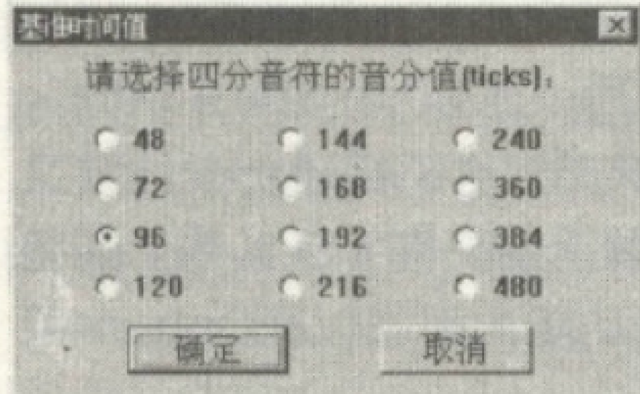
音乐创作新帮手——贝音 2.0

上海 文飞

随着计算机应用的普及，电脑已经进入了家家户户，而随着信息高速公路的兴起，更是使人们的生活发生了革命性的变化，电脑不再是使一般老百姓望而生畏的、复杂的、昂贵的奢侈品，而成为生活中的必需品。电脑硬件市场，也由于竞争激烈而



价格一跌再跌，电脑软件市场则日新月异，革命性的新产品几乎每天每时都不断涌现，尤其是近几年来，由于多媒体CD-ROM的出现，以前想都不敢想的声像并存，可控互动的产品已成为现实，其中电脑音乐这一新思维也已为广大作曲人及电脑音乐爱好者所接受。



由上海浦教技术研究所电脑音乐研究室开发的“贝音 2.0”音乐创作软件，使广大电脑音乐爱好者又多了一个崭新的天地。对于不通晓五线谱的音乐爱好者来说，“贝音 2.0”采用简谱来表示，令你一展愁眉：

一、方便快捷的创作过程

音乐的创作往往来自于灵感，而灵感则是转瞬即逝的东西。以前创作一段音乐，由于想想写写而经常使思绪打断，而“贝音 2.0”使这一烦恼不复存在了。首先，建立一个新的文件，按下“录音”按钮，这时你便可以在外接的MIDI键盘上随心所欲地弹奏，软件所具有的“实时录音”功能将分秒不差地记录下你的即兴之作。

二、强劲的编辑功能

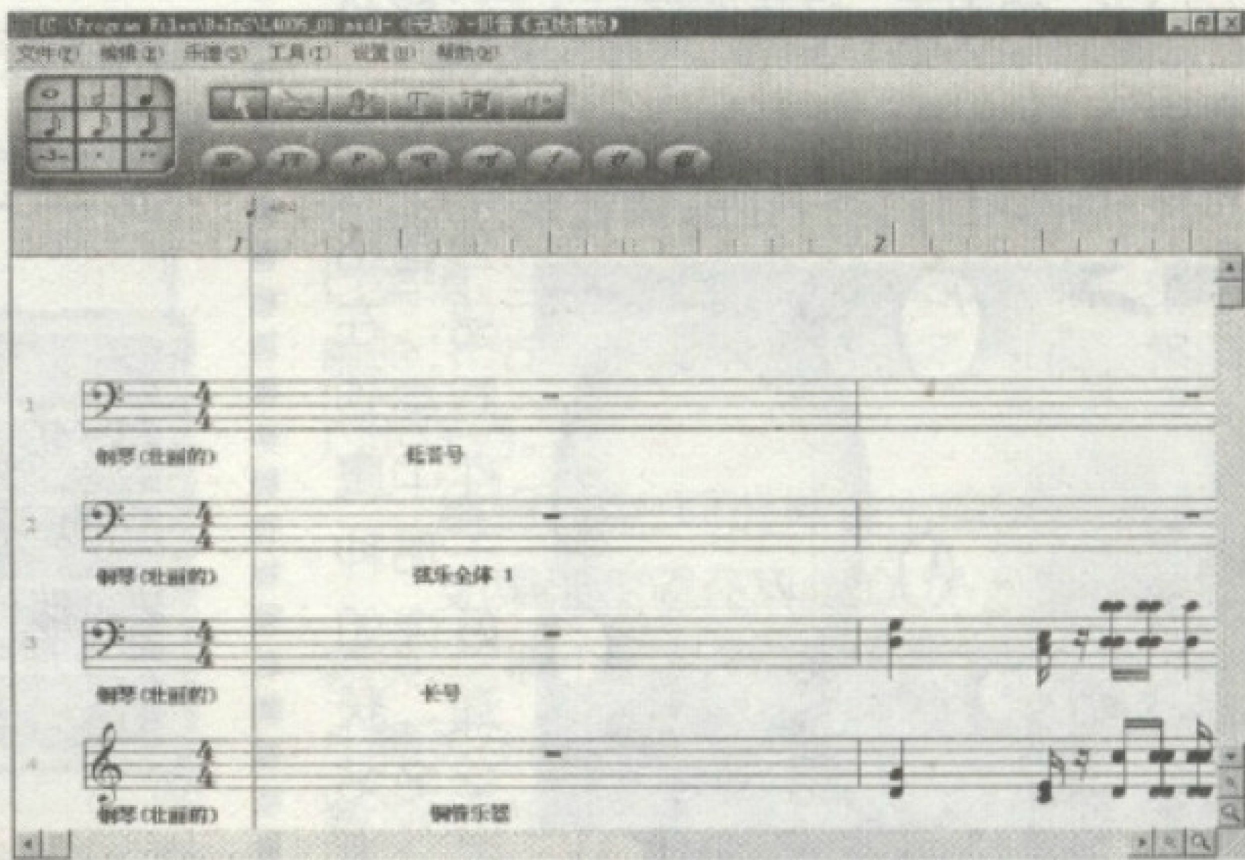
编辑工作对于整首乐曲的完成是至关重要的。当你在外接的MIDI键盘上创作一首乐曲后，你再不必为寻找乐队而烦恼，只须按下“音乐选择”按钮，“贝音 2.0”则提供了128种标准GM音色供你选择，根据需要选择完毕后，按下“播放”键，便能感受到百人乐队的震撼力。如果你对自己所作的乐曲并不满意，你还能随时修改，用鼠标在需要修改的音符上点击右键，在弹出的“修改音符数据”对话框中，你便能修改这个音符的音高、音长、临时升降号等，真是简单、迅速。最终，一曲完成，按下“保存”按钮，你的“大作”，便被永久地保存下来。

三、完善的乐谱打印功能

以前打印乐谱是件极其麻烦的事。现在，有了“贝音 2.0”一切都变得简单了。你只须将需要打印的乐谱输入电脑，打开“打印设置”对话框，进行设置，按下“打印”键，通过激光打印机送出的将是一张漂亮的简谱乐谱。同样，你也可以打印五线谱乐谱，中、英文歌谱等。

四、建立个人乐谱档案库

你只须将自已的作品或者所喜欢的各种音乐以MIDI格式把音乐和乐谱合二为一，一起保存在软盘或光盘中，几张软盘或光盘便能囊括你可能要堆放整格书橱的乐谱，加之由于“质”的改变，你更无需担心乐谱是否会因堆放不当而损坏。不仅如此，你还能不断读取、不断输入，随时修改、随时播放收听，并能打印，于是，“纸”乐谱变“活”了。



可见，“贝音 2.0”的问世，将为电子音乐领域增添新的异彩，令电脑音乐爱好者如虎添翼，翱翔在电声世界中，飞向人类智慧的新高峰。

一、光盘好管家

软件名称:Advanced Disk Catalog 1.20b

作者:elcomsoft

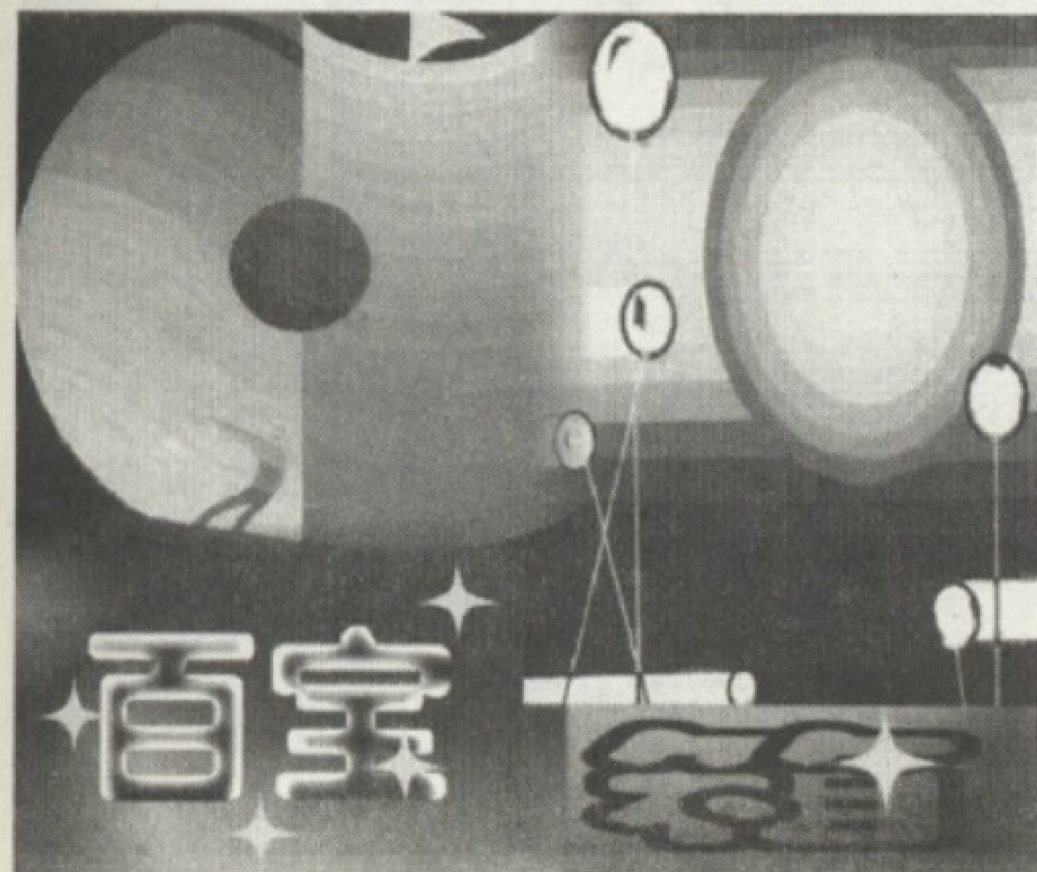
下载网址:http://WWW.elcomsoft.com

光盘目录:\BBX\ADC120

自从装上了计算机,便很自然地有了收集光盘的爱好(同好者一定大有人在的啦)。于是一时间各式各样的光盘纷至沓来,诸如那些游戏盘;《电脑报》、《大众软件》、《中国计算机报》等等的配套光盘;或者买硬件时带的一些驱动程序光盘,这些加起来也几乎装满了两个长长的CD宝。收集之后便是试用,每天在计算机前泡着,许多著名的或者流行的共享软件大都在我的机器里进进出出一番,着实地共享了一把。不过,随之而来的烦恼也就有了。光盘上的软件太多了,真想查找什么的时候实在不方便。有时为了一个自己需要的软件,把一张张的光盘塞进光驱,然后又一个一个地列目录,着急时会烦死你的。搔头之余便想起"共享软件"这一大法宝,赶紧上Internet上搜索一番,还真找到了一个光盘管家。试用之后,感觉好爽,所以迫不及待要向大家小侃一把,它就是Advanced Disk Catalog。

展开ZIP文件,运行Setup,用不了两分钟,AdvancedDisk Catalog就在我的机器上落了户。性急的我当然迫不及待地启动了ADC,屏幕一晃之后,啊,映入眼帘的居然是一个非常熟悉的画面,那简直就是Windows95的资源管理器,对了,ADC的确是有意地采用了Explorer-Like的界面,好让你轻松入门,轻松使用。

Advanced Disk Catalog(简称ADC)由Elcom公司出品,在同类软件中属于那种好评如潮、获奖多多的"大哥大"级人物。ADC可以把指定驱动器中的全部卷标、文件和文件夹的重要信息(诸如名称、大小、修改时间、包含的文件及文件夹的数量等)全部记录下来,形成自己独特的数据库。对于每一个卷标、文件或者文件夹而言,ADC的数据库新增了两个很有用的说明栏目:一个是注释栏(Comment),可用来填写该文件的详细说明信息,便于你更轻松地描述和区分不同的文件,避免仅仅靠简短的文件名来猜测;另一个是类别栏(Category),可用来注明该文件所属的类别,是游戏?是工具软件?亦或是BBS文摘等等。基于上述的数据库,ADC提供了下面几个非常实用的工具,它们都在ADC的Tools菜单里。



Compare...:用来比较已经制作的数据库和选定磁盘中的文件有没有变化。当然,这只能用于硬盘啦,光盘可是不会变的。

Search...:查找指定的文件。可以根据文件名、文件注释来查找文件,通配符是有效的。同时可以用修改日期、文件大小和类别等信息来限定查找范围。想想,It is very esay! 一下子就知道文件在哪张光盘的什么位置了。

Reports...:文件报告。为你的光盘制作一份清单。

Duplicates...:查找相同名字的文件。

由于全部使用了C++编程,而未用现有的数据库产品,ADC制作光盘目录和进行文件查找的速度是非常快的,生成的数据库结构也非常紧凑。速度飞快,使用方便,你会喜欢上它的。

ADC还有其它一些技巧,比如从"file_id.diz"、"dirinfo"等文件中摘录文件夹或文件的描述;分析压缩文件(ZIP、ARJ等等)和自解压缩文件(SFX等)的结构;隐藏不用的文件等,这些功能大都可以在Options菜单里找到,这里不多侃了。

——————————北京　陈渝

二、飓风VCD拷贝软件

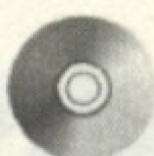
软件名称:VCD2HD 3.0

软件作者:任良

个人主页:http://renliang.yeah.net

光盘目录:\BBX\VCD2HD

VCD2HD软件是用于截取VCD电影片段并存放于硬盘的实用工具。VCD2HD经过1.0版本、2.0版本的发展,功能已大大加强,操作也变的越来越方便快捷。不信,试试如今这3.0版本的VCD2HD,软件内核重新改写优



化，使拷贝过程快速稳定，更有全新的操作界面，让你在轻轻松松的智能方式下，把自己喜欢的经典电影片段安全搬到硬盘上(另外你借了朋友的VCD不想还的话，也用的上它)。



VCD2HD 3.0可运行于Win95/Win98/Windows NT，全中文操作界面，采用独到的分步操作方式，你只要按部就班的填写好几处，软件就可把指定开始时间，结束时间的VCD电影片段复制到硬盘文件内。以后，你可直接用播放器欣赏硬盘上的录制下来的文件。

运行VCD2HD 3.0后，界面上有第一步、第二步、第三步三个分页，首先在第一页中按要求填人需要拷贝文件及目标文件的位置及名称，系统提供了自动检测的功能，一般情况下，按一下自动检测按钮它即可自动帮你填写完毕。

然后，翻到第二页，把开始时间，结束时间指示调到你需要的位置，软件提供了全新的粗细定位功能，你可先用拖动进度指针到大约位置，再进行按微调按钮进行精确到秒的定位，这种操作方式能使你用最短的时间找到开始及结束位置。

最后当然是第三步了，进入第三页后，软件会给你一个报告表，关于你的选择结果，包括你需拷贝生成文件的长度等，如果你前两步填写有误它会提示你错误要求改正。如果无误的话，不要犹豫，按开始复制按钮，让它开始干活吧，你会发现在飞快的进度指示跳动中，片刻在硬盘上即生成了你需要的文件。软件有暂停及停止按钮，你等不及的话，大胆按吧，软件会把已完成的部分存盘。

VCD2HD 3.0虽是共享软件，但无功能及时间限制，放放心心使用吧，相信你一定会喜欢它的。

——————————南京　任良

三、时间小精灵

软件名称:时间小精灵 2.7.8

作者:汪锐、刘峥

下载网址:

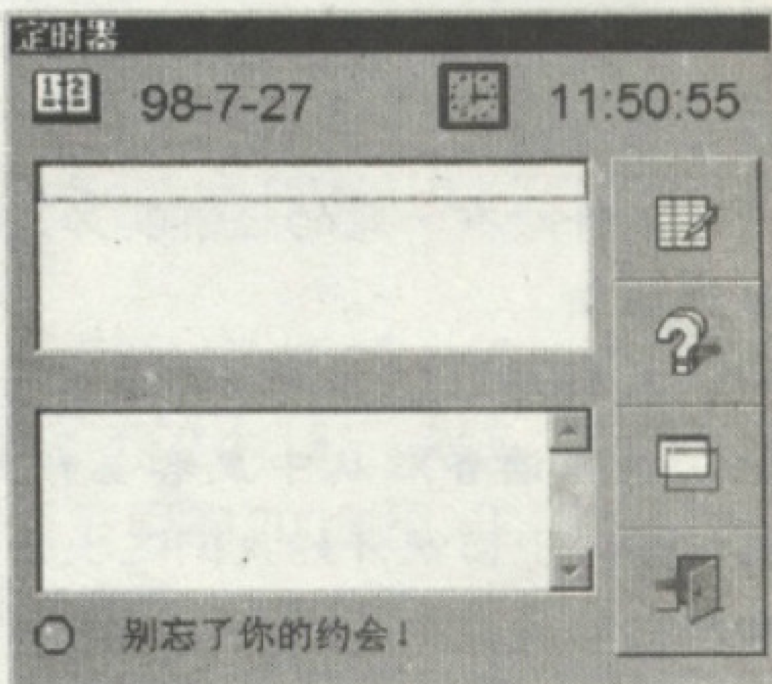
光盘目录:\BBX\CLOCK

时间小精灵是一个在WINDOWS 95平台下运行的精巧的闹钟程序。它为广大工作繁忙者，游戏发烧友和“网虫”提供了方便。有了时间小精灵，就不会因为工作忙而忘了朋友的约会，不会因为沉迷游戏而忘了吃饭睡觉，不会因为在网上乐而往返而耽搁了休息。

时间小精灵拥有如下的功能:提示日期能自由设定在某年某月某日，每周的哪些天或每月的哪几号;提示时间能按用户要求自由设定;可设置当定时时间到，定时器窗口弹出后是否发出提示声;提示窗口能在各种环境中弹出，包括WINDOWS 95的正常任务，各种屏幕保护程序，各种WINDOWS 95 DirectX游戏以及WINDOWS 95下的DOS Box。

加载了时间小精灵后，会在任务栏出现一个时钟图标。用鼠标右键单击时钟图标，会弹出快捷菜单。菜单上有显示定时器，隐藏定时器等项。用鼠标左键单击图标，就会定时器窗口。

在定时器窗口上，依次有编辑任务，使用帮助，隐藏定时器窗口，退出程序等按钮。点击编辑任务可进人任务编辑窗口;点击使用帮助可弹出帮助窗口;点击退出程序会弹出一个对话框，选择“是”后即可退出时间小精灵。



在任务编辑窗口中，可以添加新任务，编辑修改及删除已有的任务。如果你要添加新任务，先单击新添任务按钮，然后可输入各种信息。任务名称是必须输入的，并可在说明框内添加必要的说明。提示时间的设置与WINDOWS 95系统时间设置相类似，将鼠标点在小时或分钟上后，可通过旁边的调节按钮修改时间。通过日期类型选择，可按月份、星期和日期来确定任务的发生在具体的某年某月某日还是在每周的哪些天或每月的哪几号重复发生。

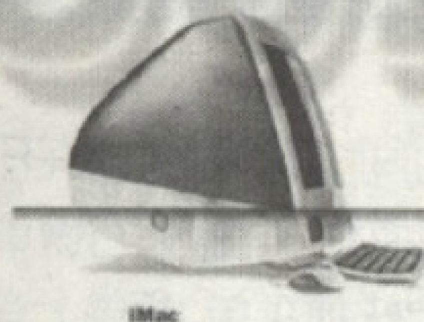
输完信息后，按保存修改保存确认，或放弃修改取消。如果你要对现有任务进行编辑，在屏幕左边的任务列表中先选择要编辑的任务，单击编辑任务可对选择任务进行编辑。当你对某一任务不感兴趣时，可用删除任务将之删除。也可单击删除过时任务，小精灵将自动删除所有的过时任务。

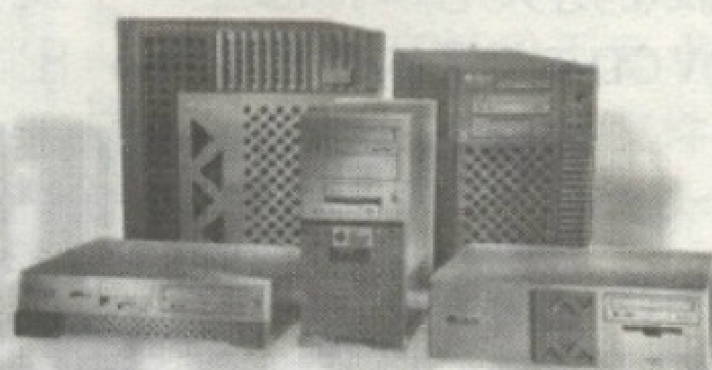
编辑结束，可选择退出编辑，退出编辑界面。

如果你希望在WINDOWS 95启动时能自动启动小精灵，可把小精灵的快捷方式放到启动组中。如果你希望小精灵在启动时不显示启动画面的话，可在给程序加上参数NOSPLAH。具体方法如下，用鼠标右键单击小精灵的快捷方式，选择属性，在目标栏的执行程序名后加上空格和NOSPLAH即可。

——————————广东　汪锐　刘峥

本季度装机指南





北京 赵效民

大家好，今天写这篇文章，我深感责任重大。根据读者对以往“升级计划”的反映，并参考编辑部的意见后，本次我将给出三个级别的“指南”，如果能得到大家的支持和肯定将会继续采用下去，这三个指南分别是：

1.针对经济实力雄厚并以性能为第一考虑要素的发烧级指南。

2.针对有一定的经济实力又想跟上大潮流的豪华级指南。

3.针对以经济实用为主要目的的大众级指南。

相信读者能从中更容易找到自己所需要的信息。好，下面就开始我们这次全新的“本季度装机指南”。

一、中央处理器

从很大程度上讲电脑的档次是与CPU的级别密切相关的。自1998年上半年INTEL推出了采用100外频的350MHz和400MHz的Pentium Ⅱ之后，又于7月26日推出了450MHz的版本，而AMD与Cyrix的最新产品K6-2 266、K6-2 300、K6-2 333和M Ⅱ-333 CPU也粉墨登场。其中以K6-2 300最为瞩目，这是第一个真正使用100外频的Socket 7产品，从而使Slot 1与Socket 7的平台之争进入了一个新的阶段。而IDT首枚使用100外频的WinChip 3D 200处理器也将露面。此外，INTEL最新的赛扬（Celeron）处理器也开始出现在散件市场，为我们增添了一个选择。

（一）发烧级：因为你的要求就是性能，所以建议你进入Pentium Ⅱ的阵营，就现在的情况来看Pentium Ⅱ的综合性能仍是最好的，目前的首选型号为Pentium Ⅱ-350（4500元）。

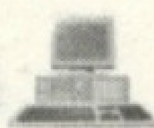
（二）豪华级：选择很多，但相对注重实用是与发烧级最大的区别。我觉得，豪华级用户的最佳策略就是购买当时主流的Pentium Ⅱ然后借助440BX主板超频使用，这将得到最大的实惠。就目前来说最适合超频的要属Pentium Ⅱ-333（3500元），因为从333开始Pentium Ⅱ都改用0.25微米制造工艺，所以超频使用更稳定可靠。如果限于财力，那最经济的选择则是Pentium Ⅱ-266（1700元），配合440BX主板最高可稳定的超频至350。性能表现与真正的350不相上下。如果你注重更高的性价比，则K6-300（1300元）是现在最好的产品，它可稳定的工作于100外频，比同频的Pentium Ⅱ 300便宜至少1300多元，而性能一点也不次。

（三）大众级：由于INTEL早已全面停止了Pentium MMX的生产，所以新的Socket 7产品只能在AMD与Cyrix、IDT的产品之间选择（IDT的C6现已进入中国市场）。当前最佳的购买对象是K6-266（1000元），其次是最高售价不超过800元的K6-233。它们在同档产品中综合性能最为优秀。如果想再便宜一些，K6-200、Cyrix或IBM的6x86/200MX、233MX（价格都在600元以下）以及INTEL的赛扬（Celeron）都是可选择的CPU。如果你仍然打算延用老的单电压主板，那IDT的C6系列也就是你唯一的选择。

二、主 板

今年上半年，主板市场随着CPU的高速发展也是异常的热闹，采用100外频并全面支持AGP 2x的440BX芯片组大出风头，自推出之后就立刻抢去了440LX的光环。而VIA的MVP3、ETEQ的6638以及ALi的Aladdin V芯片组也不示弱，它们让Socket 7主板也具备了100外频和第二代AGP的能力（SiS一直没有正式承诺SiS-5591可支持100外频）。

（一）发烧级：绝对推荐440BX主板，而在具体的选购中我想提醒你注意PCI插槽的数量，现在已经有PCI×5/ISA×2的主板出现，鉴于今后的各



种板卡都将向PCI转移，因此出于扩展的需要，发烧友们应该选择这种组合的主板。

（二）豪华级：基本上同于发烧级，只不过在CPU的选择上有所不同。而LX与BX主板之间最大600多元的价格差对豪华级的用户应该不成问题，还记得上文所介绍的超频方案吗？狠一狠心吧，你不会后悔的。如果要使用K6-2 300或K6-300，那肯定要选择支持100外频和AGP的Super 7主板（让K6-300也上100外频），现在这类主板已大量上市，很容易能买到。关于具体的品牌，我个人认为ALi的Aladdin V和VIA的MVP 3芯片组性能最好，选购时请注意寻找。这里我推荐使用Aladdin V的艾崴XA100主板（900元）和使用MVP3的辉煌（MAGIC-PRO）MP-586VIP4-A主板（1100元），其中后者更提供了112MHz的外频，是超频玩家的首选。

（三）大众级：最佳的选择对象是采用非430TX芯片组的Socket 7主板，比如采用VIA的VP3和ALi的Aladdin Ⅳ+的主板，它们能稳定的支持最高83的外频并带有AGP插槽，而且支持的L2 Cache最高容量也比430TX大很多，这可对提高系统的性能有很大的好处。

三、主板内存

应该说它与主板的选择息息相关。由于高外频主板的出现，对内存的要求也大大提高。在很大程度上可以说，我们要先买到符合某种要求的内存才能考虑需要它的CPU和主板，比如440BX主板要上100外频必须要有符合PC100标准的SDRAM来支持，这对那些使用100外频的Super 7主板也是一样。不过从本季度开始，大部分内存厂商都会将主要精力放在PC100 SDRAM的生产上，所以我们还是先去买内存吧。但是，无论是哪个级别的用户都不应再眷恋EDO DRAM，它的确过时了。

（一）发烧级：由于前面选择的限制，你只能去找印有PC100标记的SDRAM了，但是目前它在国内可能很少见到，而且价格肯定要比传统的SDRAM要高。如果你是一个超频玩家，想充分发挥CPU的能力那么应该至少选择8ns的PC100-SDRAM，它将能稳定的支持112外频。至于容量，既然是发烧，就应该采用单条128MB（PC100型1800元），这样既节省DIMM插槽又可在相当长一段时间内不用考虑升级。

（二）豪华级：同发烧级一样，若想享受100外频的优势，首先就要找PC100的内存。至于容量，应该考虑单条64MB（PC100型800元），这也是发挥AGP性能的重要条件之一。

（三）大众级：是普通型的还是PC100型SDRAM可根据自己的主板选择而定。而容量则取决于自己的财力和应用。若想使用AGP，容量绝不能小于64MB。若只用32MB应尽量用单条内存。

四、显示器

在众多的PC配件中，显示器的更新速度是最慢的，原因在于CRT的技术已经相当成熟，已没有多大的改进空间。

（一）发烧级：你追求的是完美的显示并有较充足的“银弹”作后盾，因此绝对选择21寸的彩显。它现在的价格要比年初时降低了不少。性价比较好的型号有三星（SAMSUNG）的21Glsi、NEC的E1100、优派（ViewSonic）的G810，它们的价格大多在12000元上下。

（二）豪华级：应该至少选择17寸的型号，现在的名牌17寸彩显最多不过4、5千块钱，你还不动心吗？推荐的型号是三星的700B和NEC的A700，它们的性价比都相当优秀。

（三）大众级：鉴于实用的需要，我们应该将目光放在15寸的型号上，毕竟与17寸的相比还是差出了2、3千元（2000元以内），而绝不要再考虑14寸彩显了。

五、显示卡

俗说说“好马配好鞍”，选择什么样的显示卡要看你选择的是什么显示器，否则极易造成功能与性能上的浪费。另外，如果你选择了带有AGP的主板，那就应该尽量选择AGP的显示卡以发挥AGP的优势，这也将是今后显示卡总的发展方向。

（一）发烧级：如果你非常注重3D游戏的效果，那么就去买MGA的最新产品Millennium G200（8MB版估价1600元）或便宜一些的Mystique G200，它们主要的区别在于前者使用的是250MHz的RAMDAC，而后者的则为230MHz。虽然以SLI方式运作的Voodoo 2可以提供超过它的综合3D性能，但性价比的优劣一看便知（当然你如果有的是钱我也绝对赞成）。此外采用RIVA 128ZX芯片

的产品也是可考虑的对象，它的性能明显好于i740芯片，使用它的华硕（ASUS）AGP-3000ZX与帝盟公司（Diamond）的显示卡（Viper V330的改进型）已经上市（8MB版估价1500元）。

（二）豪华级:出于实惠的考虑应该将目光放在全能显示卡上。这里我推荐采用i740芯片并屡获好评的华硕AGP-V2740TV（8MB版1200元）显示卡，由于它还带有SiS-5591和VIA-MVP3的VGART VxD驱动程序，所以可以安装在使用这两种芯片组的Socket 7主板上，而目前其他的i740显示卡只能工作在使用INTEL芯片组的主板上。

（三）大众级:实用的方案是使用Trident 9850（AGP 2×）或S3 VIRGE/GX2芯片（AGP/PCI）的显示卡．它们的最高价格应该不会超过600元，只是性能略差。显存至少要4MB，这已是当前显示卡的最低要求。

六、声 卡

声卡也是一种较为保值的产品，其在技术上的更新就象显示器，但今年也发生了不小的变化。上半年声卡主要的发展莫过于PCI声卡的出现。几个月前微软与INTEL已宣布不再支持ISA声卡，所以今后声卡市场的主角肯定是PCI的产品。但由于PCI声卡不提供DMA设置，使其在和老DOS游戏兼容方面有不小的阻碍，为此声卡厂商也采用了不少方法来解决这个问题（主要是通过软件模拟）。不过如果你的主板具有SB-Link接口那就可以放心的使用支持该功能的PCI声卡了。

（一）发烧级:假如你追求的是完美的效果和优秀的游戏兼容率，那还是选择ISA最后的皇者Sound Blaster AWE 64 Gold（1300元）。它的音色在某些方面已经可以与专业声卡相比，而在兼容性方面更是不用担心。可以肯定它在几年内是不会过时的。另一个选择则是高档的PCI声卡，这方面我推荐创新公司（Creative）刚刚推出的Sound Blaster PCI 128（1000元），它完美的解决了PCI与老ISA声卡兼容的问题（玩老DOS Game不用愁了），音色也直逼AWE 64 Gold，并在提供128个复音的同时真正具有了4.1声道环绕功能（SB PCI 64只是模拟4.1声道），配合创新的PC Works Four Point Surround扬声器（1000元），效果极为震憾。

（二）豪华级:由于人耳本身的限制，使得声卡的音色不可能再有什么重大突破。所以，如果你现在使的仍是AWE 32 PNP或与之相当的声卡，而你只是用来玩游戏或听音乐，那么我建议你现在不用升级。

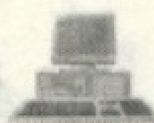
（三）大众级:总原则与豪华级一样。由于PCI声卡具有较大的优势，因此应该选择PCI的产品，建议关注一下台湾厂商的产品（如启亨的“呛红辣椒”系列），它们的兼容性与性价比都不错，应是大众级用户首先考虑的对象。

七、硬盘驱动器

相比之下，在所有的电脑配件中硬盘的价格可以说是最坚挺的。虽然近期也降了不少但保值率仍然很高。因此我认为在它身上应该舍得投资。上半年硬盘最大的焦点莫过于希捷（Seagate）7200转Ultra ATA硬盘（俗称“大灰熊”）的面市与Ultra-2 SCSI卡和硬盘（数据传输速度最高可达80Mb/s）的出现，这两者分别加强了IDE与SCSI阵营的实力。不过首先可以肯定的是，在财力允许的前提下购买容量越大的硬盘就越划算（限于同一品牌和类型）。

（一）发烧级:如果你的外围设备较多而又十分看重多任务性能，那应该选择Ultra/Wide SCSI硬盘，其中IBM的10020转Ultrastar 9ZX硬盘绝对是首选，它在提供9.1G容量的同时也将寻址时间缩短至创纪录的6.5ms（型号DGVS-09U，8500元）。其次则是便宜一些的9.1G希捷10033转Cheetah（捷豹）硬盘，寻址时间为7.71ms（型号ST19101W，7400元）。最经济的便是7200转U/W SCSI硬盘，其中IBM的产品在总体性能上的优势还是比较明显的（寻址时间达到了7.5ms），而希捷最新出品的Medalist Pro SCSI系列硬盘绝对是物美价廉（最高档9.1G的型号大约4000元），只是9.5ms的寻址时间慢了一些。至于U/W SCSI卡，我认为帝盟公司的FirePort 40是较好的选择，它比同档次的Adaptec AHA-2940UW快6%，价钱也更便宜（1500元）。

（二）豪华级:7200转 的Ultra ATA硬盘应是你的理想选择，在速度和性能上它们已经超过了大部分7200转的 U/W SCSI硬盘。首先推荐希捷的



9.1G“ 大灰熊”硬盘（型号Medalist Pro ST39140A，3200元）。而IBM的7200转 IDE硬盘的性能也相当好，并且还提供了最高14.4G的容量（型号Deskstar 14GXP-DTTA371440，5700元）。另外迈拓（Maxtor）的“金钻一代”7200转IDE硬盘也提供了最高10G的容量（型号DiamonMax Plus 2500-91000D8，3500元）。而富士通（FUJITSU）的7200转 IDE硬盘（最高6.5G）也已上市。

（三）大众级:应该首先注意当前最流行的5400转 Ultra ATA硬盘。我个人觉得IBM的Deskstar 8、昆腾（Quantum）的Fireball EL（火球5代）与迈拓的钻石4代、5代系列硬盘的性能更为出众，价格也相差不多。至于容量的下限，我建议定在4.3G。

八、光盘驱动器

作为多媒体的重要标志与设备之一，光盘驱动器的发展速度是有目共睹的。现在CD-ROM的速度已上升至40倍速，由于此时盘片的转速已经到了9000Rpm左右，已超过IDE硬盘的转速了，因此再提速的困难可想而知。而且我也对于光驱速度的提升持保留态度，对于我们来说或许读盘能力更为重要，这也是我做推荐时的首要原则。另一方面，DVD-ROM的发展也很迅猛，已经有5倍速产品上市，价格也回落很快。今后DVD的发展还不是很明朗，多种从DVD派生出来的新规格有可能会在年底之前出现。但不管怎么变只要能从软件方面得到大力支持，那么取代CD-ROM的日子就真的不远了。

（一）发烧级:如果你使用了SCSI，那就最好选择SCSI CD-ROM，其性能明显好于同倍速的IDE型号，读盘率也要稍高于后者（机内的Cache通常更多）。目前在国内我们能看到多个品牌的SCSI CD-ROM（价格在1300元左右），推荐享有盛誉的东芝（TOSHIBA）产品。如果没用SCSI，你可以参考“豪华级”的指南。另外，配有MPEG-2解压卡的2倍速DVD-ROM也是不错的选择，它相当于至少20倍速CD-ROM。

（二）豪华级:如果你没有丰富的软件支持，那暂时不要考虑DVD-ROM。在满足你读盘要求的前提下选择一款高倍速Ultra ATA规格的CD-ROM才是当务之急。这里推荐华硕的34倍速CD-S340光驱（600元），其它24速光驱也可考虑，购买时最好还是带着盘去亲自测试，实际的表现才是最正确的推荐。

（三）大众级:见“豪华级”指南。

九、杂项设备

这包括了机箱、普通的3.5寸软盘驱动器（出于资料共享的考虑还是要有）、键盘、鼠标和音箱。它们都已是非常成熟的产品，所以很容易选择。但对于发烧级和豪华级的用户我则强烈建议选择大立式ATX机箱和高功率电源，因为上文所推荐的部件大多是“高热量、高消费”的，而且大的机箱也为今后的设备扩充提供了充足的空间。而对于音箱，如果配有DVD则我建议单独配一套Dolby AC-3音响系统，这样才能体现出DVD的音质和大动态环绕效果。如果没有DVD，那最好采用单独的放大器+小型高级音箱的方式，它的效果肯定是有源音箱无法比拟的。如果财力有限，则可选购高档的有源音箱，如创新的PC Works（800元），总之要对得起你所配的高级声卡。

十、针对发烧级的额外指南

在谈完主要部件的购买指南后，我觉得有必要向那些还有财力的发烧级用户作一下额外的推荐。这就是大容量可移动存储设备，它对电脑的日常维护与多功能操作是非常有用的。

首先应该重点考虑的是CD-R（一次性写入式光盘驱动器）。如果你使用SCSI的话就应该选择SCSI的型号，性能也要比IDE的好很多。

其次可以考虑的是移动式大容量磁盘。但由于标准多样，它的兼容性不可能达到CD-R的水平，所以主要用于自己系统的备份。第一推荐的产品是能与现有的3.5寸软盘相兼容的LS-120系统（售价在1000元左右）。它使用的是容量为120MB的3.5寸磁盘。

为了让大家能有一个基本的消费概念，下面我给出了按每个级别的中上等配置的估算价格表，取自北京市场价，仅供参考。

级别:发烧级——36000元左右;豪华级——16000元左右;大众级——8000元左右。

需要指出的是以上三个级别的划分是理想和纯粹的，因为在具体的选购中这并不是绝对的。希望本指南能够给你提供比较大的帮助!

注:鉴于电脑配件价格浮动较大，本文所提供的价格并不足以成为购机参考。

集成3D指令集的CPU（上）

北京 赵效民







一、新的站牌

现在一提起3D，你会想到什么？是Quake、FIFA 98还是Tomb Raider？（相信你已经进人了"回想模式"，我就不打扰了）。这些以3DG（3-Dimensional Graphic，三维绘图）技术而闻名于世的游戏就是3D应用最好也是最形象的说明与宣传，从而让谁都不能不承认这样一个事实:3D技术的使用与发展为当今的PC世界注人了巨大的活力，它给电脑的图像披上了华丽的外衣，也把我们从平淡无奇的2D世界带人了亦幻亦真的3D立体世界，对于这一点我相信广大的电玩爱好者会有比我更多的感触，可以说它已经成为当今乃至未来PC发展所不可或缺的重要技术与力量。而与之相呼应，PC界中也逐渐成长出一批以3DG应用为主的新生力量，它们就是已被业界炒得火热的3D图形加速卡。现在，我敢说组装一台PC而不装配带有3D加速功能的显示卡，就如同不配置光驱一样令人惊讶甚至可笑（当然，目前市面上也几乎看不到纯2D的加速卡了）。这就是3D技术发展所不可逆转的潮流，它好似一辆高速的列车，正沿着它既定的轨道义无反顾的向前奔驰。而它的下一站的站牌上则清楚的写着:欢迎来到3D-CPU的时代!

二、3D加速卡"逼出"了3D-CPU

由于市场对3D加速卡的庞大需求使这一产品得到了近似于畸形的高速发展，而且是在没有统一的业界标准下进行的。现在，层出不穷的3D技术、各式各样的3DG引擎、新名迭出的3D术语以及不断涌现的3D加速芯片已让越来越多的玩家逐渐辨不清了方向。到如今，这个市场上的竞争也只非用一句"白热化"或"帝国生死斗"就能形容得了，同时也最终出现了以前从未有过的尴尬局面:3D加速卡开始挑剔起CPU了。

以某一采用INTEL i740芯片的产品为例，在Pentium Ⅱ -233系统上的3D Winmark 98得分为566，而到了其它外设都相同的Pentium Ⅱ -333系统上就变成了710，两者相差了144，也就是说性能提高了25%之多。在对Voodoo 2、RIVA 128等显示卡的测试中也出现了类似的情况。而这在以前是不可想象的。这个现象说明，在大多数情况下是显示卡在等待CPU传送数据，而不是CPU在等待显示卡发出需要新数据的请求，因为如果是后者那么在哪个CPU上的速度都应一致或相差不多，但现实并不是这样。不过这种局面早已出现，在一些需要处理巨型3D图像的场合中，所用的3D工作站上的专业3D显示卡也大都专门加配了一个几何处理芯片或几何计算引擎（Geometry Engine）以协助甚至完全代替CPU来完成几何结构的生成工作，可见这种供求矛盾之突出。如今，同样的局面也在PC世界出现了，从这一点上也可看出3DG技术发展之迅速。

我认为游戏厂商为出现这种局面起到了推波助澜的重要作用，可以说，在3D加速卡的"热情激励"下游戏厂商们大都走出了超前的一步，所出品的3D游戏过多考虑的是3D加速卡所渲染的效果而没有体量CPU的负荷或者说是玩家为玩到这种效果所必须承担的经济压力，目前这似乎已经成为了一种怪圈。放眼看去，你就会对现在的3D游戏的"胃口"感到惊讶。由于现在的3D游戏越做越华丽，就使得在单位物件上所使用的多边形迅速增多，从而大大加剧了CPU的工作量。而在一个3D空间中计算完整的几何构图需要有强大的浮点运算能力做后盾，这也是为什么AMD、Cyrix与IDT这些廉价的CPU一直被3D玩家所抱怨的根本原因。当然，如果你现在拥有一套使用Pentium Ⅱ -450的系统，

那你绝对不怕这些游戏的挑衅，但试问这样的 VIP 用户在千千万万的玩家中又占多少呢？所以，我们在 3D 市场一片喜气洋洋的气氛下也听到了越来越多的无奈与不满。

看来改进目前的 CPU 是目前最好的也是唯一能解决这种矛盾的办法，总不能让 3D 加速卡再把速度降下来或让用户们使用几万元的专业产品吧。而在大众所能接受的价格内提供浮点运算能力更强的 CPU 也是所有玩家的心愿，这也将对 3DG 更迅速的普及创造良好的条件。虽然现在的 CPU 都加入了MMX阵营，但MMX指令也只是加快了整数运算速度而对浮点运算丝毫没有帮助。那么，能不能象MMX那样在CPU中加入一些专门针对几何运算而设计的指令集以大大加快 3D 图像结构的生成速度？既然 MMX 指令已经取得了预期的成功，那集成 3D 指令也一定能产生应有的作用。就这样，在 3D 加速卡的步步紧逼下，CPU 也“忍无可忍”的开始有了变化，而 AMD 公司就是第一家提出这种意愿并付出实际行动的 CPU 厂商，从而诞生了今天的 3D-CPU。

三、3D-CPU的开路先锋:AMD K6-2

K6处理器的出现让世人对AMD重新做出了评价，也让人看到了 Socket 7平台的潜力。但 AMD 长期卧薪尝胆所孕育的力量还不止这些。在首枚 K6发表之后不久，AMD就透露了有关其3D-CPU的发展计划，并很快进入了样品测试阶段。在今年4月28日，当时被命名为 K6-3D 的处理器首先在美国 E3 会议上亮相，而一个月之后，在5月28日其就以新的名字“K6-2”真正推向市场。至此，3D-CPU 已不再是传说中的神话，它的的确确出现了。

顾名思义，K6-2是以K6为基础研制的。在这里我不想再去重复的介绍、解释什么 RISC 处理核心、分支预测、乱序执行、寄存器重命名等等这些枯燥无味的技术名词，有兴趣的话大家可以参看有关专门介绍的文章。我今天则要将有限的篇幅用于向大家展示它与 K6 的不同之处。

（一）K6-2 处理器概貌

K6-2 与传统的 K6 相比，芯片面积从 68 平方毫米增加到81平方毫米，其内部的晶体管数量也达到了 930 万（K6为 880 万，目前的 Pentium Ⅱ只有 750 万），这增多的50 万主要就是为新加入的 3D 指令集服务的。除此之外，其刻线宽度也从 0.35 微米减小到 0.25 微米（其实在最新的 K6-300 中也是用这个刻线宽度），I/O 电压也降到了 3.3V（K6-300为3.45V），其核心电压则与K6-300一样同为2.2V，这非常有助于 K6-2 向便携领域进军与 Pentium Ⅱ一争高低，而这个领域也一直都是 INTEL 的天下。至于其它在“数量”上的变化就是主频了。K6-2首批产品有三个主频型号，分别为266MHz、300MHz和 333MHz。其中只有 300MHz 是使用我们先前估计的 100 外频，而 266 仍使用 66.6MHz 外频（4倍频设计），至于为什么仍推出使用66.6外频的CPU，AMD 的计算机产品部市场策划主管 Joe Sekel 解释说这是为照顾经济实力不好的用户和兼顾早期非 100 外频主板所设计的，以让更多的玩家能享受到 K 6 - 2 的好处。这也就意味着，只要你现在的 Socket 7 主板能支持双电压 CPU 就可以使用 K6-2 266。不过据测试266 也能跑上 100 × 3 的模式，但AMD并没有给出这方面的官方承诺。而333 则是最怪异的了，它的外部主频为95MHz外频（3.5倍频设计），这个外频设计在当今的主板中是很罕见的。在其它方面，如并行执行单元的数量以及L1 Cache 的容量等 K6-2 则都与 K6 相同。

（二）最大卖点:3D Now! 指令集与新的执行体系

前文已经说到要想更好更迅速的完成几何结构的计算，强大的浮点运算能力是必不可少的。但是 K6-2与K6相比，在纯浮点运算能力方面并没有多大的改进，而能提高 3D 计算能力则主要依靠了其内部集成的3D 指令集，AMD为它专门起了个名字叫做“3D Now! ”，它之前的代号为 K6-3D。不过在详细介绍这些 3D 指令集之前，我想有必要向大家简单介绍一下这些 CPU 集成指令的实际作用。

我们知道，指挥 CPU 做一系列的运算要有相关的程序指令。因此在编写程序时，程序员要做好所有的准备工作。如果这种操作完全由软件指令来控制那就需要有完整的程序代码，这对编写出短小的程序和提高程序的执行速度都有相当的难度。但如果在 CPU 内部集成了相关的现成指令，那么程序就可以直接的调用这个指令而不必再编写复杂的

程序了，这就如同在当今的开发软件（也就是各种计算机语言）中提供越来越多的函数命令一样。但这种硬件集成的指令则很难用单一的函数去表示，实际上在开发软件中所提供的函数也只是方便了程序的编写，运行时仍需要函数库的支持，这对速度的提高所起的作用与硬件集成指令相比显然是微不足道的。打个比方，以前为执行一个操作，可能要写上几行、几十行甚至几百行的程序，但如果在CPU中集成了相应的指令则只需一行调用该指令的程序就可以了，这对提高程序运行速度的好处是不言自明的。但与MMX一样，对于不带有调用该指令的程序，3D Now! 同样不能发挥作用，因此只有在支持它的软件上才能体现出它的效果。

在K6-2中，AMD集成了21条针对3D图像前期结构生成的"单精度浮点运算指令"，这就是前文所说的3D Now!，这21个指令中包括19条浮点数据处理指令和2条运算效能加强指令。

为了全面发挥3D Now! 的威力，AMD在K6-2上还率先采用了"单指令多数据"（SIMD，Single Instruction Multi-Data）和双寄存器执行通道技术，它与AMD所标榜的Super-scalar MMX功能（超标量MMX，它能使CPU在一个运算周期内同时执行两条MMX指令）相配合，可以让K6-2在一个时钟周期内处理4个浮点运算指令或两条MMX指令，因此在某些情况下可以说它能达到2倍于同频普通K6的3D数据处理能力（只限于支持3D Now! 的软件）。

（三）与同频Pentium II比较

今天，我们将以最有市场潜力的K6-2 300为评测的对象，因为它使用了100外频，是AMD主推也是用户最为关注的产品。虽然K6-300仍是使用66.6MHz的外频，但使用100外频时也很稳定。而它在100外频时的表现则与K6-2 300几乎一样，在这次的K6-2评测中，我们使用了改进后的精英P5SD-B主板，速度为7ns的SDRAM，CPU WinMark32为791（K6-300是779）、FPU WinMark为982（K6-300是976）。但K6-300若以66.6外频工作的话，CPU WinMark32性能就差开了23%左右（CPU WinMark32为642、FPU WinMark为972）。此外我们还进行了一些常用软件的模拟运行测试，结果K6-2 300领先使用66.6外频的K6-300最多16%，但在有些应用上则基本上没有差距。另外当我们用Pentium II -300做以上软件模拟测试时，结果显示除了Publishing一项运行效果好于K6-2 300外，其余都输给了后者。这些优秀的成绩向我们证实了使用100外频对Socket 7平台所带来的巨大好处。在最后的MMX性能测试中，K6-2则表现出良好的兼容性和较Pentium II -300更迅速（在某些应用中）的执行能力。

但是对于K6-2所值得骄傲的3D指令集，由于目前的任何一种测试软件都不具备这项测试功能，所以至于它的实际效果到底如何，我们仍没有发言权，不过在使用驱动程序优化过的显示卡后，其3D WinBench 98得分与同频Pentium II相当。而在产品的展示会上，为了更充分展示3D Now! 的作用，AMD还使用了专为K6-2优化的3D测试程序MaruBench（支持3D Now! 指令），并与Pentium II做现场比较。运行时MaruBench产生了约500个3D物体在外太空飘浮的图像，它们之间还有相互作用（如碰撞），这对CPU的浮点运算能力将是极大的挑战。结果无论是哪款K6-2，其执行该程序的速度都大大快于同主频的Pentium II。其中，K6-2 300得到了21.68fps的好成绩，而同样使用100外频的Pentium II -350在其它外设都相同的情况下速度只有12.32fps，只是K6-2 300的56.8%，由此你就可以想象一下3D Now! 的威力了。不过我们可以肯定一点，这种领先的前提只限于使用支持3D Now! 指令集的程序或采用专门为其优化的显示卡，若不满足这个要求，K6-2的浮点处理速度仍比同频Pentium II慢40%左右。因此，要想发挥K6-2的全部3D性能，在软件中或显示卡的驱动程序中为3D Now! 而优化是绝对必要的。

（四）美好的前景带领着潮流

其实早在今年4月28日的美国E3会议上，K6-2（当时名为K6-3D）就已经成为许多PC整机厂商所关注的焦点，这其中自然包括AMD的老客户IBM和COMPAQ，以及想在PC领域有更多建树的日本富士通（FUJITSU）。而且由于INTEL的赛扬（Celeron）处理器不佳的性能／价格比，也使越来越多的PC厂商开始考虑使用AMD的产品来推出自己的高性能低价位电脑，比如以前曾是INTEL忠实用户的HP目前就已经推出了使用K6-2

300的家用电脑Pavilion 6330，而另一个重量级PC生产商NEC /Packard Bell也极有可能成为K6-2的一个主要客户。另外，国内的PC厂家（如同创）最近也推出了使用K6-2 300的电脑。因此按AMD的话说K6-2的销路是绝对有保障的。事实上，其现有的K6系列就已相当好卖，还因此而迫使AMD进行了庞大的制造厂扩建工程，虽然扩建之后的供货情况仍有些紧张，但谁都明白这是好的兆头。

既然销售方面已有着落，下一步就要看软件厂商的配合了。一名AMD的高级官员就曾经说过，K6-2的主要市场就是那些经常需要进行3D处理的家庭用户，而对于家庭而言说白了也就是为了3D游戏服务。因此能否得到游戏厂商的青睐是对K6-2来说的关键一步，但绝对值得庆幸的是被称作为Windows游戏API的DirectX已经接纳了3D Now!，在今年7月份推出的DirectX 6.0中，Microsoft已经在D3D函数库中完全移植了这21条指令。这就意味着今后游戏厂商只要使用DirectX 6.0来制作游戏就等于使用了3D Now!指令集，因此游戏厂商开发出支持3D Now!的产品将会十分方便。而另一个重要的3D 程序平台OpenGL，在其最新的1.2版本中也已移植了3D Now!，显然这将对K6-2向商业3D领域进军大有好处。至于由3Dfx掌管的3D API——Glide，亦加人到支持3D Now!的行列，这样一来可以说以后出品的3D游戏大多是支持3D Now!的。不过到本文截稿时，支持3D Now!的软件还没有大量出现，但是如果你现在有K6-2再加一张3Dfx Voodoo 2的话，可以到AMD的网址上（http://www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html）下载一个更新程序，之后就能体会到3D Now!对运行Quake 2所带来的好处了。此外，来自大牌显示卡厂商的消息也令人振奋，他们大都正在或已经宣布将在自己产品的驱动程序中进行针对3D Now!的优化，使用它们即使在现有的3D WinBench 98测试中仍有非常好的表现。估计AMD今后也还会提供其它著名3D游戏的更新程序，以便加快3D Now!成名的速度。面对如此庞大的阵式，难怪有人会夸张的说3D Now!是CPU历史上的又一次革命。我相信随着使用以上三大3D API的游戏的出现和不断增多（这一切肯定是必然的），K6-2的威名也将会更加响亮，到时配合最好的3D显示卡，将使我们亲身体会那前所未有的3D效果。

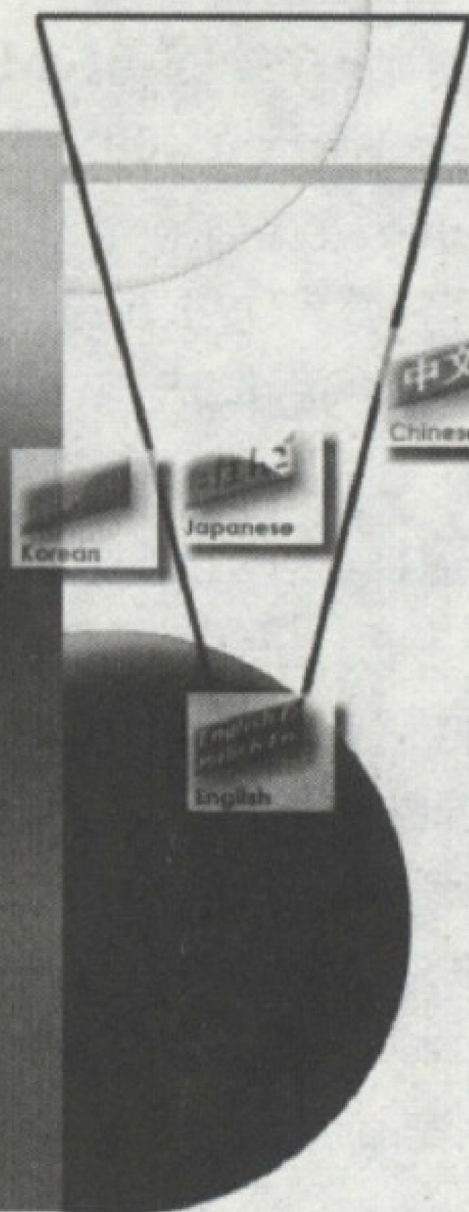
如果一个产品想被业界所认可，那么就应该继续发展下去。AMD当然清楚这个道理，在台北的展示会上，AMD就已经透露了K6-2今后的发展计划。到本文刊登时，K6-2的350MHz版本估计已和大家见面了，而今年年底400MHz的型号也将上市，它们都使用100外频（分别是3.5和4倍频设计）。此外，AMD已经决定开发K6-3（以前称之为K6 3D+），这是K6-2的后继产品，主要特色就是象Pentium Ⅱ那样在CPU中集成了128KB到256KB的L2 Cache，这样它的工作速度将达到CPU主频的一半，至于主板上原有的Cache将留作L3 Cache使用，从而使数据的传输瓶颈减到最小，让Socket 7系统的性能得到更大幅度的提升。事实上多家媒体都报导说，年底发售的K6-2 400就是K6-3的第一个产品，但AMD对此一直闭口不谈，看来是要卖个关子，不过这到年底就可见分晓了。另一个值得关心的则是会不会研制第二代的3D Now!指令集，虽然我们现在还没有得到确凿的消息，但按以往的经验，AMD应该会继续发展这套指令，就象INTEL开发MMX2一样。而且INTEL也在MMX2中发展了自己的3D指令集，其指令的数量将近3D Now!的4倍，所以为了保持领先地位AMD也应该继续发展它，对此我持非常乐观的态度。最后，人们将关注的焦点都放在了传说中的K7，它是一款兼容Slot 1平台的CPU，预计于明年上市。AMD对它的情况一直严加保密，但许多业内人士都认为由于明年INTEL将要推出集成MMX2指令集的处理器Katmai，所以在K7中集成3D Now!应该是理所当然的事情，否则就太不可思议了。

毫无疑问，K6-2是一个潮流的开始，这个潮流就是3D-CPU。从软件与硬件支持的程度上看，它已经得到了业界的承认与密切的关注，因此它绝对是CPU的一大发展方向。那么既然称之为潮流，就必然要有追随潮流的人，事实上也的确如此。下面就让我们看看这些追随者的具体表现。

网上围棋好去处

湖南天弈





围棋，作为一门矛盾消长转化的思维竞技艺术，以其独具的魅力，流传千年不绝。但随着信息时代的来临，生存竞争的压力使人在工作、学习、生活、家庭之间疲于周旋，留给休闲娱乐的时间怕已不多。而围棋对弈所需的时间又如此之长，以致显得与现代快速的生活节奏格格不入。

最近笔者在因特网找到了一个下棋的好去处：igs.nuri.net——一个韩国的围棋站点，并在其中探索手谈了十几局。虽然也曾去过Yahoo!的网上围棋站点(http://play.yahoo.com)，但在IGS上才真正感到网上围棋的乐趣:随时随地可以找到实力相当的对手对弈！随时是指只要你有一点时间，比如半个小时就可在网上快棋一盘，当然可支配的时间多些能长考自不消说；随地是指只要具备了上网的必备条件，就可联入IGS中对弈，而不必受限于环境；最重要的是，因为通过IGS上的等级制度找到与你实力相当的对手，棋逢对手的快乐自不必说了。

IGS的全称是Internet Go Server，即因特网围棋服务器。IGS将棋手的棋力设置为从NR（无级别）、30k（30级）、1k（1级）、1d（1段）一直到5d（5段），其中NR是一个新用户的默认级别，亦即一个初次注册的用户进入IGS时的级别，5d是最高级别。这显然与现行的职业等级制度不同，不过即使职业九段也不要小觑IGS中的"五段"棋手喔，没准另一方是许奉洙。初次上IGS的注册用户最好马上给自己报一个等级，因为与NR的对手下棋即使赢了，也不会对你的等级有什么影响，所以人们往往不愿与NR的棋手对弈。这里要说明的一点是，你自己报的等级只起一种参考作用，以找到合适的对手，你完全可以在任意时间修改所报的等级；只有在与20名有等级的对手分出胜负后，IGS才会给你计算出一个等级，并在该等级后面加了一个标注"*"，比如3k*代表IGS认可的3级，而且这一等级是会改变的——即使你没有再下棋，因这一等级的计算是根据与你下过棋的对手的等级变化而变化的，但笔者尚不知道具体的计算方法。

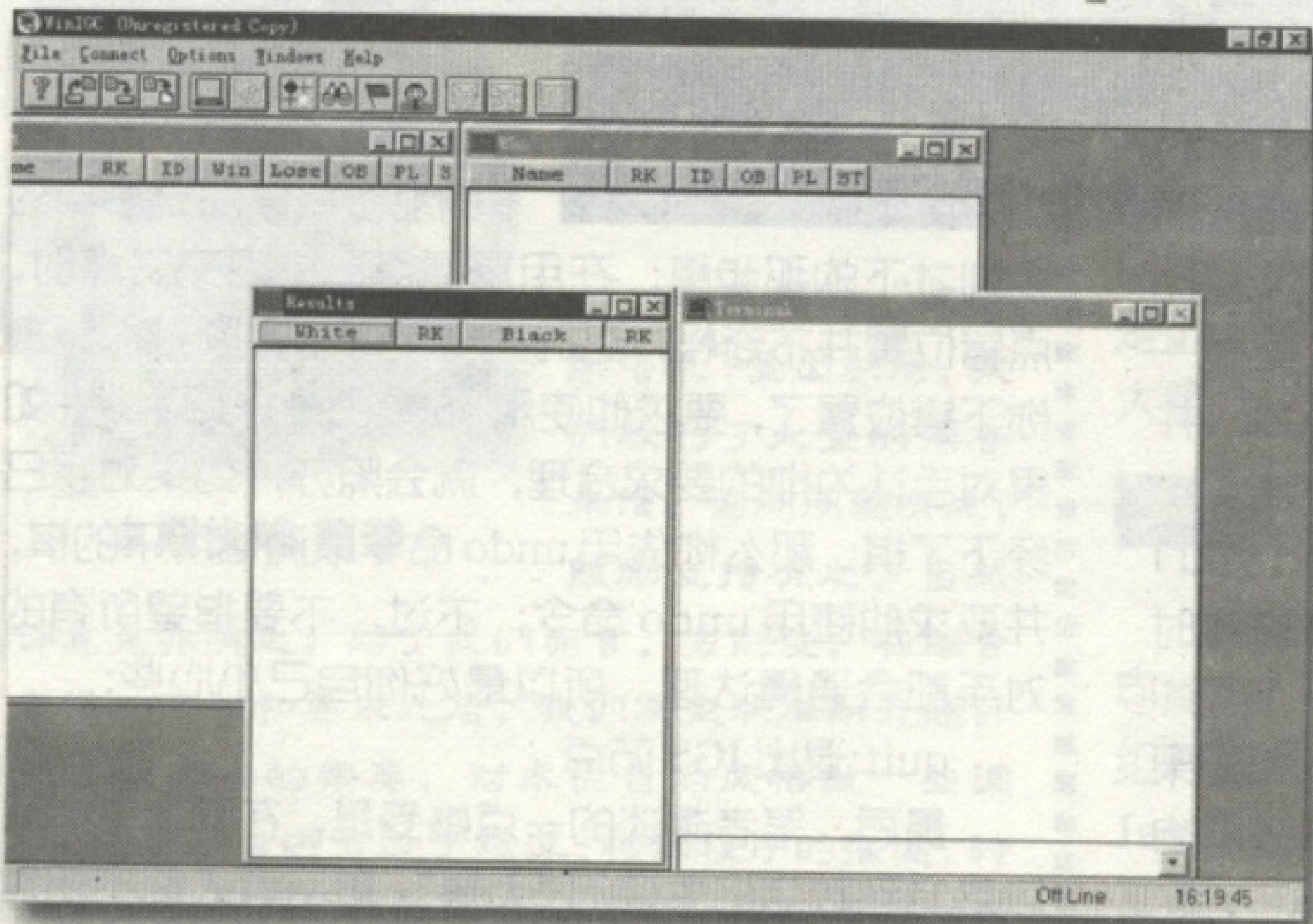
有那么一点点动心了吗？不过，要上网对弈可要做一些必要的准备工作：

1.**E-MAIL地址**:是否在电信局注册163帐号并不重要，笔者就是从169上IGS的，不过至少要一个E-MAIL地址（申请一个免费邮箱吧）以接收IGS发给你的人网密码。

2.**一定的英语水平**:IGS站点是纯英文环境，无论是邀请对弈还是查看个人情况等，全部是英文操作与显示。一般而言，有三、四级的英语程度就可对付了。

3.**正式上IGS前的注册手续**:如果没有注册，将只能以客人（guest）身份在IGS上看别人下棋，而不能参与对弈。注册方法一:以拨号169方式联上了信息港后，通过国内导航到达广东湛江，在那里可以找到"JAVA围棋"，在"JAVA围棋"页面标题的正下方，有一排英文小字:click here to enter go world，单击它就会与韩国的IGS相连接。如果连接成功，就会从IGS站点调用JAVA程序，以guest身份进入后，用register（注册）命令进行登记。比如你打算以weiqi的用户名注册，你能接受电子邮件的信箱号码是abcde@public.cs.hn.cn，那么就键人:register weiqi abcde@public.cs.hn.cn。几个小时之内，你将会收到IGS寄给你的邮件，其中包含了对应于你的用户名的密码（这个密码以后可自行变更）。在收到IGS邮件的20小时之内，你必须用以上用户名和密码进入IGS一次，它们才会正式生效，这之后你就可用它们随意进入IGS鏖战了。注册方法二:你能够直接连到国外则通过浏览器到http://igs.nuri.net，按提示填表注册，其它同上。

4、**登录方式**:telnet igs.nuri.net 6969，你看到的是ASCII字符界面或使用可在ftp://igs.nuri.net/Go/igs_clients/下载的WINIGC V0.82，强烈建议大家使用该专用伺服程序，有一个便利的图形接口和详细的命令解释。



IGS的对弈程序的界面有些类似MUD或在线CHAT，有超过100条的使用指令，初试者要一下子了解它们是不现实的，不过可以从下面开始。以下大致是在IGS上最常用到的操作命令：register（注册）、password（密码）、help(帮助)、rank(等级)、stats（状态）、shout（大叫）、match（比赛)、tell（告诉)、say（说）、undo（悔棋)、resign（认负)、pass（不走棋）、done（完成）、stored(储存的对局)、load(调用储存对局)、find(查看)、trail（追踪）、quit（退出IGS)。

Common IGS Commands

Available any time:

alias	all	automatch	ayt	beat
beep	channels	chars	choice	defs
delete	display	erase	exit	
find	forward	games	gteach	goematch
info	last	look	mail	message
moves	notify	password	players	pzmail
quit	rank	refresh	register	reset
results	score	sgf	shout	stats
status	stored	teach	tell	time
toggle	touch	translate	unobserve	uptime
user	watching	who	yell	

Available while playing and scoring (except done):

addtime	adjourn	handicap	kibitz	komi
pass	resign	save	say	undo

Available while scoring:

done

Available while waiting for a match:

decline	kibitz	load	match	observe

在此以weiqi为假设的用户名或对手名，按注册手续、查看信息、邀请对弈、胜负判定、断线支援、其它（对话、帮助、悔棋、退出）这些操作功能把以上那些操作命令简单地举例作一下说明。

①、注册手续

register:前已详叙，此略；

password 1234567:将密码改成1234567；

②、查看信息

find weiqi:查看weiqi是否在线；

trail weiqi:追踪weiqi，包括调出他正在下的棋局；

stats:查看自己的状态，在stats后加其他人名就是看那人状态；

stats weiqi:查看weiqi的状态；

③、邀请对弈

shout anyone 1d fast game?:他人将在主界面上看到你的“叫喊”，如果恰有一段水平的人在线，就可能向你发出对局邀请。shout后面可以是任何语句，人们有时会用简写，比如“shout any1 >3k*1/5? ”，意即邀请3K*级别以上的人进行先是一分钟自由时间、后是五分钟限制下棋数的对局。

match weiqi B 19 1 10:如果打算邀请weiqi对弈，就使用match命令；其中B代表你打算拿黑棋，如果键入W就代表你打算拿白棋；19代表在19x19的棋盘上进行，还有13可选择，即13x13的棋盘；1代表1分钟的预先自由时间，在这段时间中可以随你下几步棋；10代表在第一个1分钟之后的每10分钟时间内你必须下25步棋(具体步数可调，但IGS默认25步)，否则将会超时判负。如果你打算下慢棋，可以键入match weiqi W 19 100 60、即100分钟的首期自由时间，然后每60分钟下25步棋，但多半别指望对手会接受你的邀请，要知道在网上下棋可是要计费的。

还有一种方式是，单击IGS主界面上的“who”方框按钮，则会出现另外一个列有所有在线用户的大方框，并且是按照级别高低排列的。从中选择适当级别的对手，点击“match”小方框按钮，如果对方不在对局中并接受了你的邀请，对局框就会显现。另外，当别人邀请你对弈时，你可先用stats命令查看对方情况，然后点击accept（接受）或decline（拒绝），当然也可直接接受或拒绝。

④、胜负判定

resign:即认负，在形势已无望或无法继续时使用，这样对局将结束；

pass+done方式:在官子已收完后，双方依次键入pass；三次pass后（在对局盘的右半部分会有显示），各自用鼠标左键单击自己地盘中的对方死子，这样就是把这些死子移走，记住要把所有对方的死子移走，否则胜负结果肯定不利于你，笔者就吃过几次这种亏；再各自键入done，胜负结果就出来了。

⑤、断线支援

因为IGS上的在线人数一般都不少，所以在特别拥挤时可能会发生断线的现象，有时会有从169上掉下来的情况。这时，如果你一盘棋没下完并打算完成它，就须再次连入IGS，并按以下步骤进行：

(1) stored:查看所存储的对局，比如你（you）开始与weiqi对局时断线，那么用stored查看时肯定会有you-weiqi或weiqi-you;

(2) load you-weiqi或load weiqi-you:如果对手仍然在线的话，原先中断的对局将会重新启动。

⑥、其它（对话、帮助、悔棋、退出）

tell weiqi Hello, nice to meet you:意即告诉weiqi后面的那些话，在接收方会显示出你发出去的信息，即“Hello,nice to meet you”;

help commands:列出IGS上的所有命令操作清单；

help summary:列出所有操作命令的用途说明；

help match:列出match命令的用法及示例，在help后接其它命令则列出那个命令的用法及示例；

WinIGC 0.82 Asia

undo:这是悔棋操作命令，但不是拿掉你刚才下的那步棋，而是拿掉对手刚才下的那步棋；在用鼠标点击棋盘交叉点时，点错位置并不奇怪，这时你须告诉对手刚才那步棋你下错位置了，要求他使用undo命令以取消之；如果对手认为你的要求合理，就会照办；如果对手已经下了棋，那么你先用undo命令取消他所下的棋，并要求他使用undo命令；不过，不要指望所有的对手都会通情达理，所以最好你自己小心些；

quit:退出IGS站点。

最后，笔者想谈的一点感受是，在网上下棋可以感觉到数字化生存的“无情”。参与者大都不知对方是什么样的人，老、少、男、女、美、丑等等一概不知，事实上，IGS在给各位的第一封包含密码的电子邮件中就提醒大家与你对局的很可能是八、九岁的孩子。所以，在网上孤军奋战时，有时觉得自己更像一粒网上原子。

(上接16页)

(Principles of Radio Communication)。他意识到他有能力改善默里克罗夫特的理论，他于是开始动手实践。在此期间，他起草了他的第一本著作——《无线电工程学》，该书于1932年出版。他的重要贡献之一就是发展了代表无线电电路的选择性曲线。这个方法从此被教科书收录采用。

特曼以前的导师哈里斯·J·瑞安教授(Harris J. Ryan)是斯坦佛大学电气工程系负责人。1925年秋季，他为特曼提供了非全日制的大学教学工作。特曼充满感激地接受了这份工作。虽然他在大部分时间里仍然要卧床，但每天总要花两个小时去授课。

在身体逐渐康复时，特曼学会了合理分配精力。他的朋友注意到他可以随意控制自己的注意力。一个朋友曾形容说:“如果有10分钟要完成一件手稿，特曼能够在9分50秒内完成。”特曼的学生，斯坦佛大学工程学院的奥斯瓦尔德·瓦立德教授(Oswald Villard)回忆说:“除了有充沛的精力外，特曼总是知道他要做什么，如何达成他的目标，他的自律是个奇迹。在大学里执教一天后，他还要回家写书。”当被问到他有没有一天不工作时，特曼回答说:“为什么要不工作呢？”约瑟夫·M·佩迪特(Joseph M. Pettit)是特曼最好的学生之一，目前是佐治亚州技术学院(Georgia Technological Institute)主席，他回忆说:“特曼从不请假写书。相反，他说如果一天写一页，一年后就会有一本365页的书了。”特曼一周七天都在写书，从不考虑放假。他说:“何必要假期呢，写书不是更快乐吗?”

特曼的健康状况一天比一天好，在1927年他被任命为电气工程系的助理教授，1930年提升为副教授，1937年成了教授和电气工程系的行政负责人(即现在的主席)。

天骄烘培机 大修室开工

天骄创作室

本期执笔:顾懿

前两期的“天骄烘培机”登出以后，我们收到了大量的读者来信，询问问题有之，鼓励支持有之，当然批评意见亦有之。对于我们而言，穷则变，在综合了来信的建议和要求之后，我们决定从本期开始针对大多数读者的需要，对本栏目的风格做一些调整。我们会尽量避开过于艰深、枯燥程序的描述，转而加重对最新网络技术信息的介绍，同时兼顾相当的实用性，让大家每期都有所得。

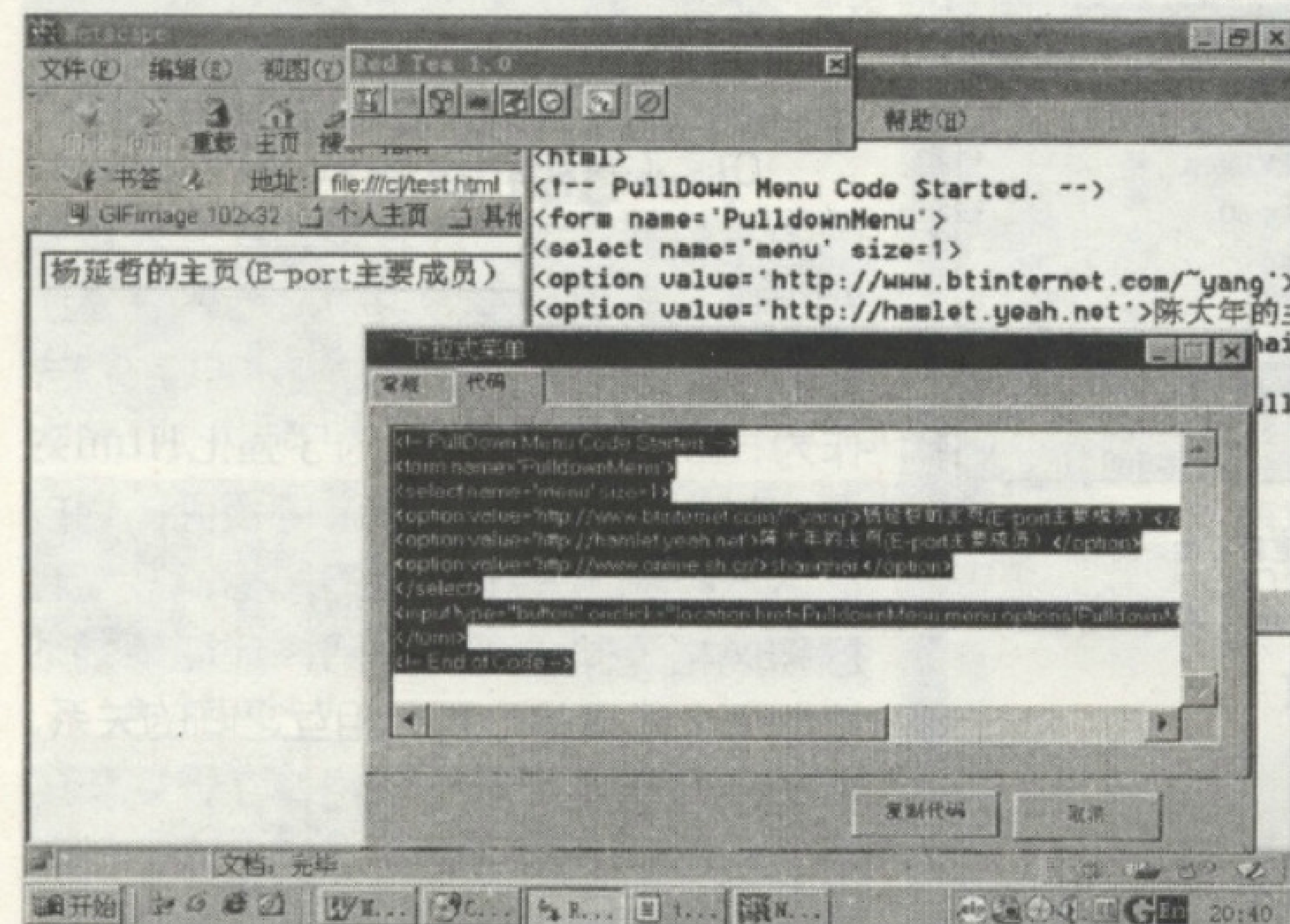
话 题 一:

“工欲善其事，必先利其器”。做网页也是一样，对于一名初学者来说，一个简易好用的工具能为你节约大量的时间，更重要的是它能替你做到一些力所不及的事情。纵是高手，身边也少不了称手的“兵器”。试想关公要是没了大刀会是怎样的一种不堪！所以如果有捷径走那就别绕道，只是记得到时候找补回基本功就是了！

不知道你有没有感觉到，仅仅使用Html+图像样式的网页，在形式上是非常枯燥无味的，只要加上一点点JavaScript的特殊效果，就会使你的网页看起来别有情趣。可是编写网页特效的任务，且不提Java Class或是CGI，光是JavaScript就够让人找一阵北了。这次我们为大家介绍几个Script工具，您可瞧好哦。

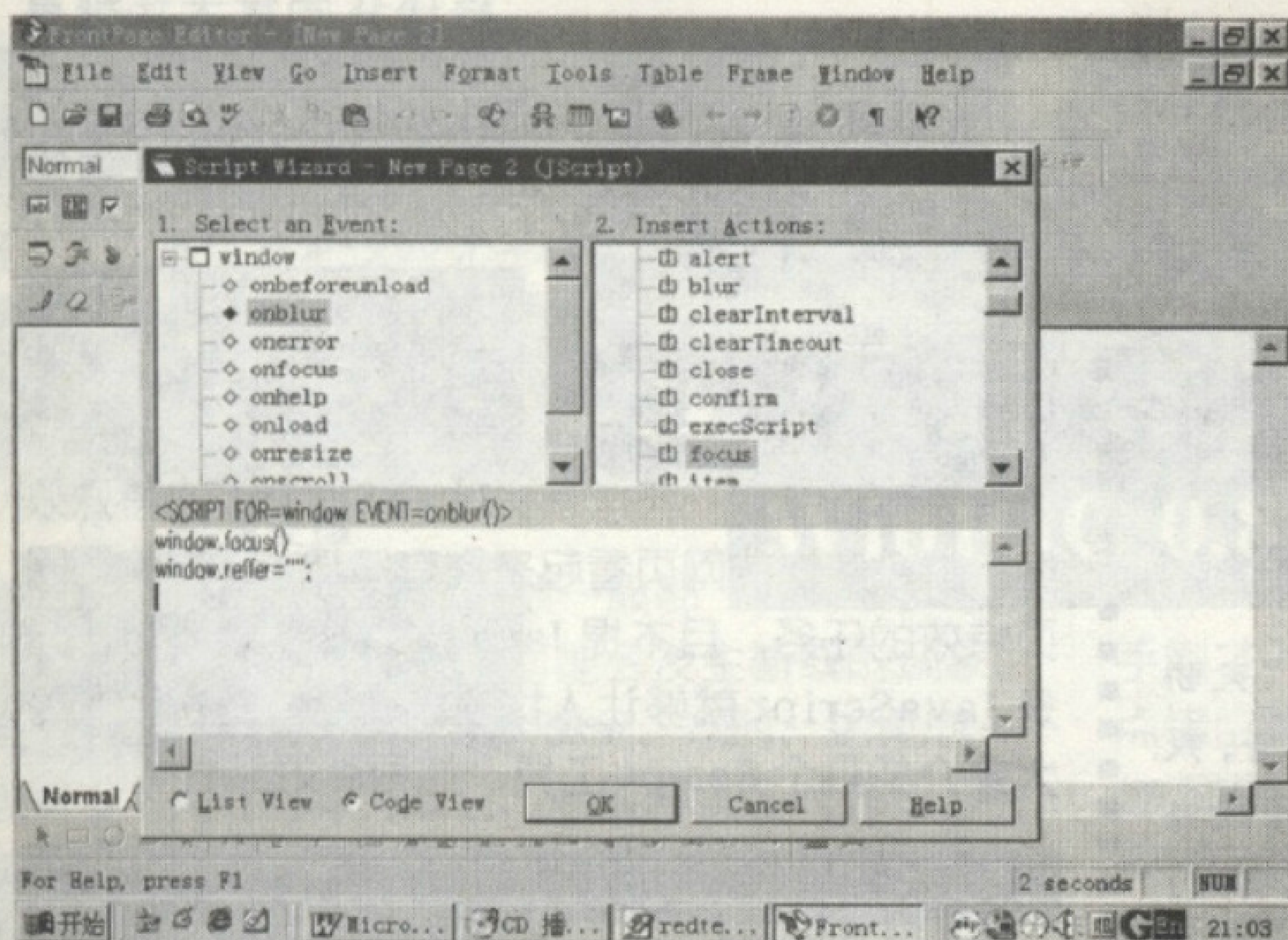
一. 红 茶

飘香的“红茶”，要和炙手的“爪哇”咖啡抗衡！可能吗？这个软件就自称“红茶”，是由E-port小组开发的JavaScript工具，用于直接生成JavaScript代码。它是一个傻瓜式的Script写作工具，只要你加入必要的资料，就可以输出JavaScript代码，然后把这些代码剪贴到你的Html文件里面就成。不需要技巧、不需要知识！这个软件是国人自己写的，让人自豪！现在该软件的版本为1.0，有试用版本可以下载，此版本包括了下拉菜单、随机连接、状态栏跑马灯、状态栏标语、最后更新日期和开关时钟共五个相当实用的Script程序。如是正式版本的话，包括的Script程序就会更多。当然银子得准备好。



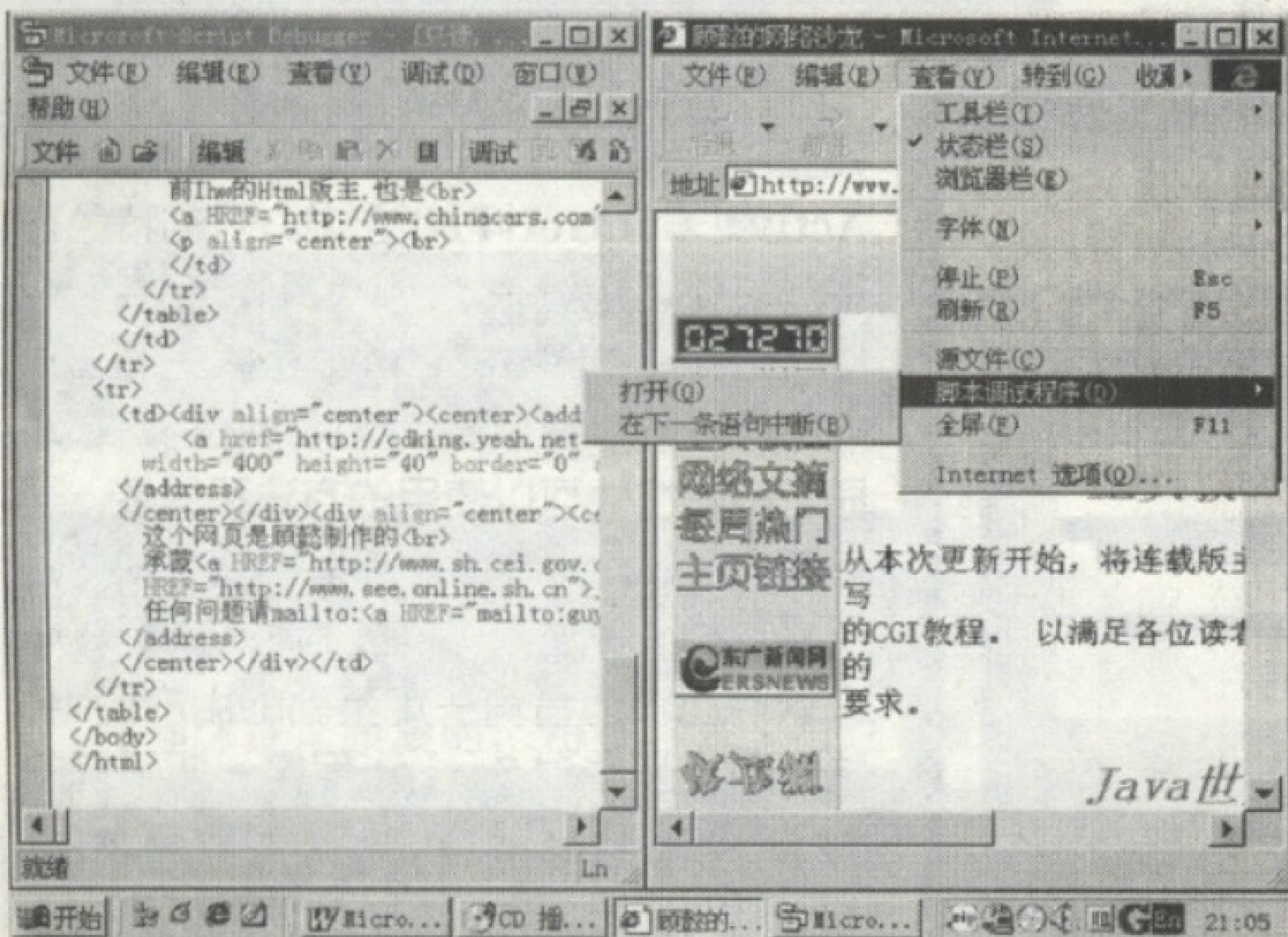
二. Script Wizard

严格地说，Script Wizard不是一个完整的程序，它附属于Frontpage和Active Control Pad之中。它的特色在于不仅仅可以编辑JavaScirpt程序，更能编写微软的VBScript。程序主窗口采用树状目录，左边显示出控件名称，右边显示出该控件可以使用的方法和属性。写程序的时候，只要用mouse点击，就可以直接在页面里生成你需要的JavaScript。该软件比较适合有一定基础的用户使用，特别适合那些对Script程序一知半解的用户。因为有了它，你就不必次次都翻书了。



三. Script Debugger For IE4.0

这是一个IE4.0的附加程序，由微软出品。可以配合IE4.0使用，也可以独立使用。作为独立的程序使用，就是一个简单的HTML编辑器，如果配合IE4.0使用，则是一个强大无比的Script程序调试器！当你的Script出现错误的时候，它会告诉你的错误在哪一句，并将自动打开一个调试窗口，让你调试代码。同别的语言调试器一样，它还可以在程序里设置断点，执行中断等等。使用这个工具，再出现什么错误就不用担心了。当然它对使用者的要求比较高，基本只有发烧级的用户才用得到。



四. Script Debugger For Netscape4.0

Debugger For Netscape的功能和上面的那个Debugger差不多，是由Netscape开发的，配合Netscape4.0使用。总的说，这个工具没有IE的好，因为它是用Java写的，对机器的要求很高。而且没有IE的Debugger界面友好，安装又很麻烦（必须线上安装）。所以我不是很喜欢它，不过如果你是一个骨灰级的用户，而且经常为两种浏览器开发不同的程序，那么它还是有些价值的。

工具介绍到此为止，话题转移。

话　题　二：

"弄潮儿向潮头立，手把红旗旗不湿。"

作为一名网虫，网上冲浪的感觉很不错吧！但有没有想过更进一步，做一名冲在浪尖之上的弄潮儿呢？如果是的话，那么我下面所提到的这些东西你可是要好好地留心了，有机会自己去"大风大浪"中历练历练吧！没准一名冲浪高手就此诞生了呢！

Dhtml和Css是现在的一个热门话题，几乎所有的个人网页都或多或少地使用一些Dhtml的内容。我们也经常收到读者询问Dhtml和Css的信，许多读者问到底什么是Dhtml，而什么又是Css，他们的关系是怎么样的。接下来我就为大家分解一二：

Css(cascading style sheets)

Css (cascading style sheets) 国内一般翻译成级联表单、样式表或叠式表单。我们还是称之为Css。它是由W3C协会于1996年通过的一种新标准，作为Html的补充标准，为了强化Html对文档的表现。使用了Css的页面，可以很好地控制每一个元素的风格，并能将这种风格延伸于整个网站，还能精确地控制每个元素的位置和相互之间的关系。作为一种补充，虽然已经有了近两年的历史但一直没有引起应有的重视。但是随着4.0版本浏览器的普及和Dhtml的广

泛使用，它受到越来越多的重视。为此，W3C 协会将在不久以后推出 Css 的第二个标准，称 Css2。

在 Css 中，使用任何元素都需要首先声明，比如以下就是一个声明：

```
<STYLE TYPE="text/css">
<!--
H1 { color: green; font-size: 37px; font-family: impact }
P { text-indent: 1cm; background: yellow; font-family: courier }
-->
</STYLE>
```

而声明后就可以在Html中引用。下面是引用的例子：

```
HTML>
<HEAD>
<TITLE>My First Stylesheet</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Stylesheets: The Tool of the Web Design Gods</H1>
<P>Amaze your friends! Squash your Opponent!</P>
</BODY>
</HTML>
```

上面的例子重新声明了H1和P标签的风格，将H1 标签声明成字体为 impact、颜色为绿色和大小为 37 个像素的风格。所有使用<H1>标签的页面元素都将遵守这个风格，这就是 Css 最基本的运用。可以看到，这样的声明有助于建立非常格式化和个人化的页面。使你的页面风格统一但又与众不同。

Dhtml（动态 Html）

毫无疑问，在 4.0 版的浏览器成为标准浏览器的现在，动态页面效果已经不再是 Web专业程序员的专利。利用 Dhtml 强大无比的功能，你可以任意实现文字字体变换等复杂的页面效果，而且不用同繁琐的程序打交道。从 W3C 的白皮书里看，Dhtml 实际上包括了四个方面的内容：

a. Html4.0

现行的 Html 标准是 3.2，在 3.0 版本的浏览器里已经完全地实现了Html3.2标准。在4.0浏览器中，由于微软和网景的对立，并没有实现 Html4.0 的统一。不过这两个公司的产品或多或少地支持一些 Html4.0标准。

b. CSS

就是上面我介绍的式样表。

c. DOM(Document Object Model)

用于定义一个与 Html 文档连接的独立编程接口平台，用该接口可以控制文档的内容、结构和样式，Web 开发人员可以使用 DOM 使他的网页具有动态和交互的能力，而且不需要 Web 服务器的介入。换句话说，当你提交诸如留言本之类的页面表单，不再需要后台 CGI 的支持。

d. Scripts

脚本程序，W3C 协会建议 Scripts 和 DOM 相捆绑，就是说在 Script 中实现 DOM。首先捆绑的是 ECMAscripts。ECMAScripts 是由欧洲计算机制造协会（European Computer Manufactureas Association）开发的脚本语言，微软的 Jscript 同它兼容。但 Netscape 的 JavaScript1.2 同 ECMAScripts 不兼容。

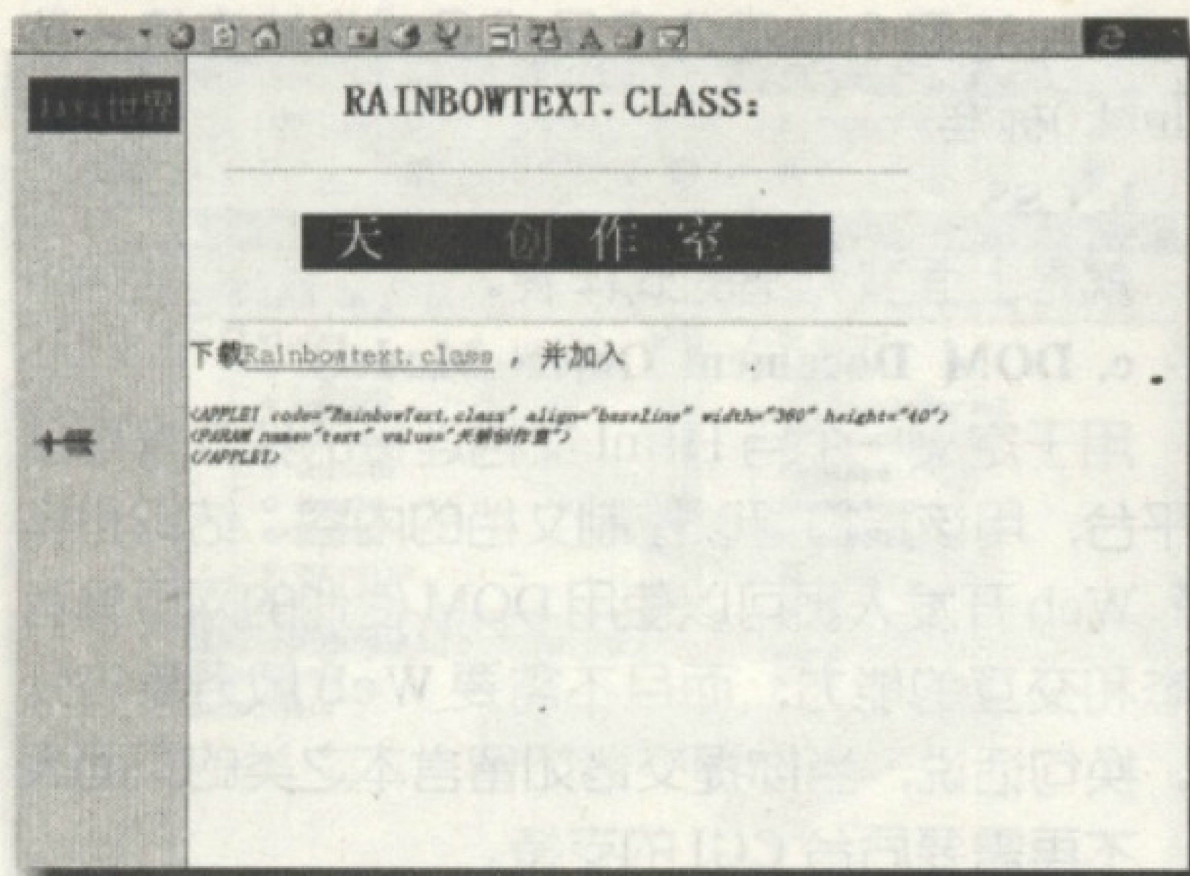
以上四个部分组成了 Dhtml 的全部内容，可见将来的 Web 页面将具有同桌面一样的交互性能和更为合理的界面。在这一点上我们必须感谢微软所做的贡献，通过 IE4.0 所支持的 Dhtml、Scriplet 和 ActiveX，Web页面越来越象我们所熟悉的 Win 操作系统。从发展的趋势来看，微软势必将取 Netscape 在浏览器市场上的地位而代之。在两个 4.0 版本的浏览器中，在 Dhtml 效果表现方面 IE 也要比 Netscape 出色许多。如果你是一个热爱网页特效的网友，请一定把注意力放在编写IE兼容的网页上来。最后说明，支持 CSS 和 Dhtml 的只有 4.0 版本的浏览器，IE3.0 支持一部分的 CSS 效果。所以，使用高版本的浏览器是前提。

Java 咖啡香：

一路言将下来不由口干舌燥起来，大家也一定累了。还是同我一道到 Java 咖啡店来坐坐，我们将再次为各位推荐两杯又浓又香的“咖啡”:彩虹文字和电脑文字。

彩虹文字：

该 Applet 可以把任意的文字填充上彩虹（就是颜色渐变）效果。比较适合作为网页标题显示。请去 http://www.see.online.sh.cn/tianjiao 下载这



个Class文件，并将它放在你要引用的Html文件目录里。再在这个Html文件里加上以下代码。

<APPLET code="RainbowText.class" width="360" height="40">

注释:Applet的名字叫:RainbowText.class，长360个像素，宽为40个像素。

<PARAM name="text" value="彩虹文字">

注释:value的值就是你要显示的文字。

</APPLET>

电脑文字

这个Applet将产生电脑终端上打字的效果。黑色的界面加上绿色的文字，可是很有黑客味道的哦。请去http://www.see.online.sh.cn/tianjiao下载这个Class和图形文件，并将它们放在你要引用的Html文件目录里。再在这个Html文件里加上以下代码。

<APPLET CODE="teletype.class" WIDTH=150 HEIGHT=120 valign=center>

注释:applet的名字叫teletype.class，长为150，宽为120，对齐方式为居中。

<PARAM Name = bgImage Value ="TheTube.gif">

注释:背景图为TheTube.gif，如果不写这句话，则背景为黑色。

<PARAM Name = Scroll Value = "No">

注释:是否有上升效果。

<PARAM Name = Font Value = Helvetica>

注释:字体设置为Helvetica

<PARAM Name = Style Value = italic>

注释:风格为斜体。

<PARAM Name = Points Value = 14>

注释:字体大小为14

<PARAM Name = Msgnum Value = 4>

注释:最大行数为4行。

<PARAM Name=Msg0 Value="天骄HomePage店">

注释:第一行的内容，注意是以Msg0开头，不是Msg1。

<PARAM Name=Msg1 Value="由书生和顾懿">

注释:第二行的内容。

<PARAM Name=Msg2 Value="负责维护，">

注释:第三行的内容。

<PARAM Name=Msg3 Value="欢迎光临">

注释:第四行的内容。

<PARAM Name = Colour Value = "green">

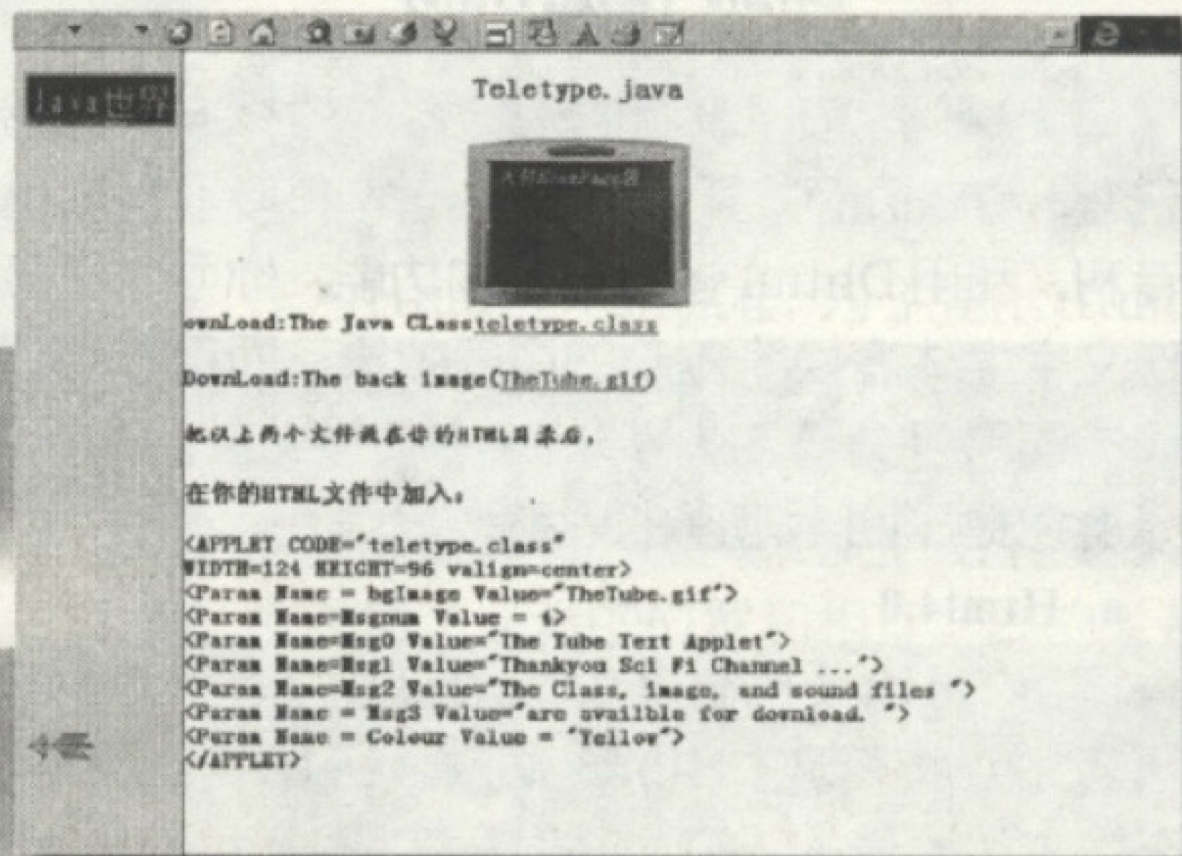
注释:设置文字的颜色为绿色。

</Applet>

注释:程序引用结束。

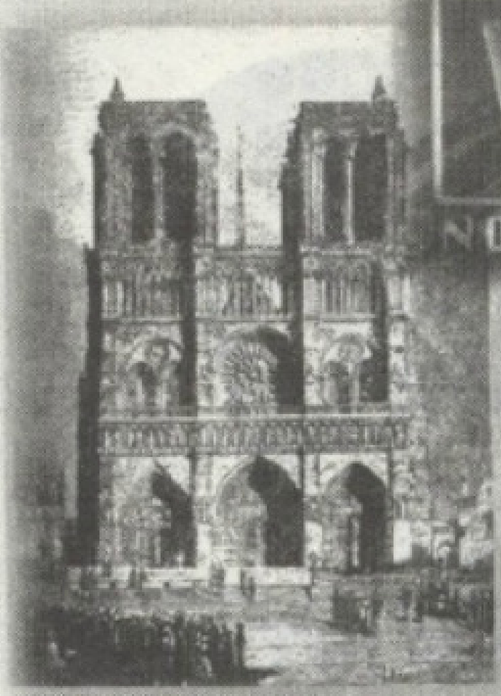
最后我要提醒大家，如果你是使用Netscape下载我们的Java Applet，请注意在下载的时候使用Shift+Mouse左键，而不是简单地单击！这样就不会发生什么下载的错误了。

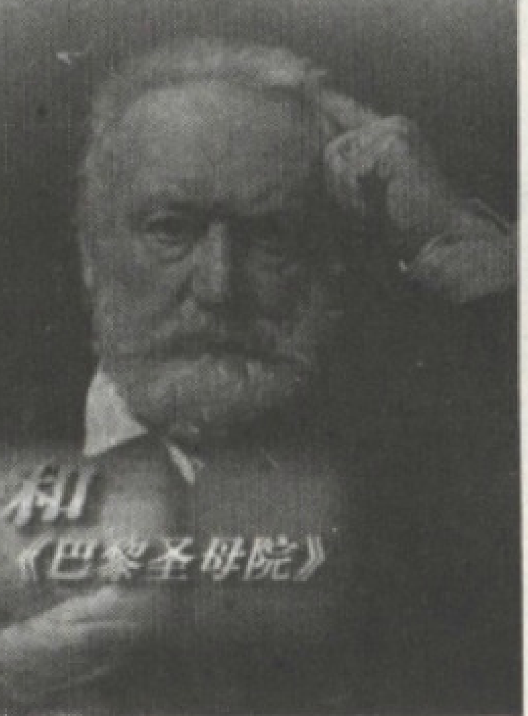
注:本文所提到的所有工具和Java程序，都可以在天骄的主页http://www.see.online.ch.cn/tianjiao下找到。如果你有任何问题请直接与我们联系，售后热线是:Emailto:tianjiao@online.sh.cn或guyii@online.sh.cn。



雨果和《巴黎圣母院》

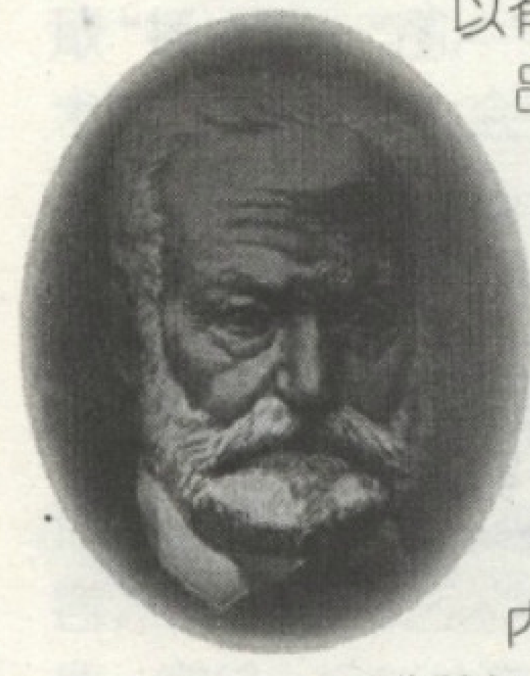
北京　川页





如果说雨果是19世纪法国最伟大的作家和诗人，我想一定不会有人反对，《悲惨世界》、《巴黎圣母院》、《海上劳工》、《笑面人》以及《九三年》等等都是脍炙人口广为流传的作品。而其中又以《巴黎圣母院》和《悲惨世界》最为著名。

很早以前就想拜读一下这两篇大作，可每当那厚厚的几大本书摆在面前却看不了几页就罢了手，看长篇小说是很累的，要想看进去就更难，笔者第一次硬着头皮把《悲惨世界》看完是在看了《悲惨世界》同名动画片之后，而《巴黎圣母院》，不怕大家笑话，我只看过连环画。所以有时我想，这些大部头的好作品，不妨以连环画、动画片等面貌出现，可能会更平易近人容易被接受。



进入多媒体时代，对于这些大文豪及其优秀作品的介绍就又多了一种手段，一张多媒体光盘会将你想看到的内容都摆在眼前。上海译文出版社出品的《雨果和〈巴黎圣母院〉》就是这样一张光盘。

本张光盘的界面十分精美，画面中间是雨果的大幅头像，左边竖向排列的是本张光盘的主菜单，依次分别是：生平与背景、巴黎圣母院、主要作品、雨果的绘画和雨果轶事。

如果你想比较详细地了解雨果，那么你应该仔细看一看生平与背景这部分，介绍基本上是采用编年体的方式，从雨果的诞生说起，结合法国其时的历史大背景，扼要地介绍了雨果的一生（简单地说就是雨果的年表）！另外提醒你，解说员的解说词与画面显示的文字资料并不相同，要仔细听噢！

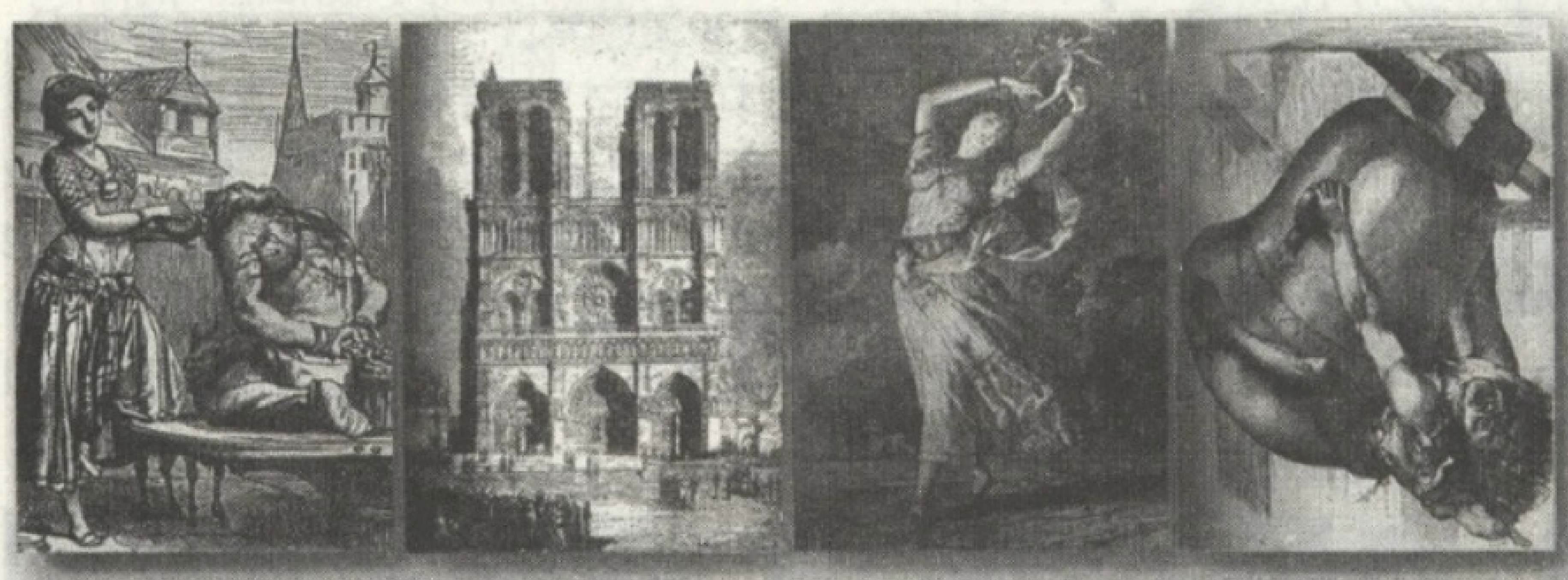
如果你对雨果的作品知之甚少，主要作品这一部分就要仔细看一看了！主要作品依年代、类别分类，类别中又以戏剧、诗歌和小说而分为三部分，查询起来非常方便！除此之外，本部分中还有雨果的诗选。

雨果在绘画方面的成就一点也不逊于他在写作方面的，如果你看了雨果的绘画作品，你一定会赞成这种说法，雨果的绘画这部分收入了雨果的30余幅作品，绝对值得一看。

雨果轶事这一部分并不象想象那样讲一些雨果的奇闻趣事，它讲述的是雨果人生中的一段感人的经历，容笔者卖个关子，谁想知道就自己去看吧！

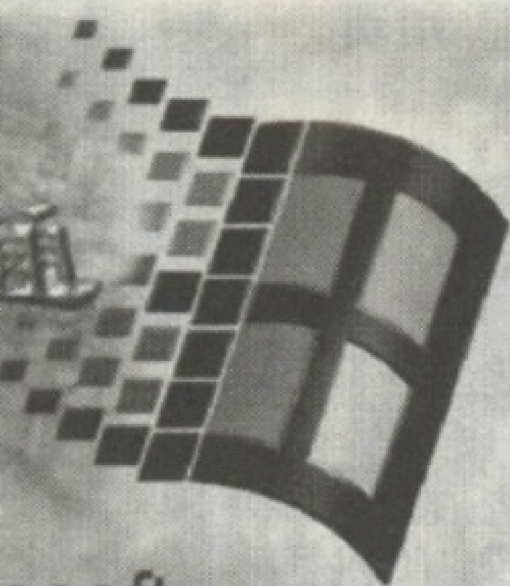
说了这么多还没有提到《巴黎圣母院》，想来大家可能有点着急了，那么就随我一起去看看光盘中巴黎圣母院这部分吧！

对于雨果这部不朽的名著，本光盘将其分为五部分介绍。背景介绍中介绍了《巴黎圣母院》的写作经过及基本内容；线索部分扼要地介绍了小说情节的发展和演变；人物部分介绍了爱斯梅拉达、加席莫多、克洛德副主教、宫廷侍卫队长弗比斯等，雨果在小说中对美丑、善恶等的对比性描写给人留下了极其深刻的印象；主题部分对《巴黎圣母院》这部作品进行了综合性的评析；最值得一看的莫过于精彩片段了，光盘将小说中的精彩片段收入其中，大饱眼福啊！



有人说《巴黎圣母院》之所以吸引人是因为它的悲剧结局，也许有些道理吧！不过你是否看过迪斯尼公司最新演绎的动画片《巴黎圣母院》，好象也蛮吸引人的吗！雨果要是看了，会有什么感想呢？！

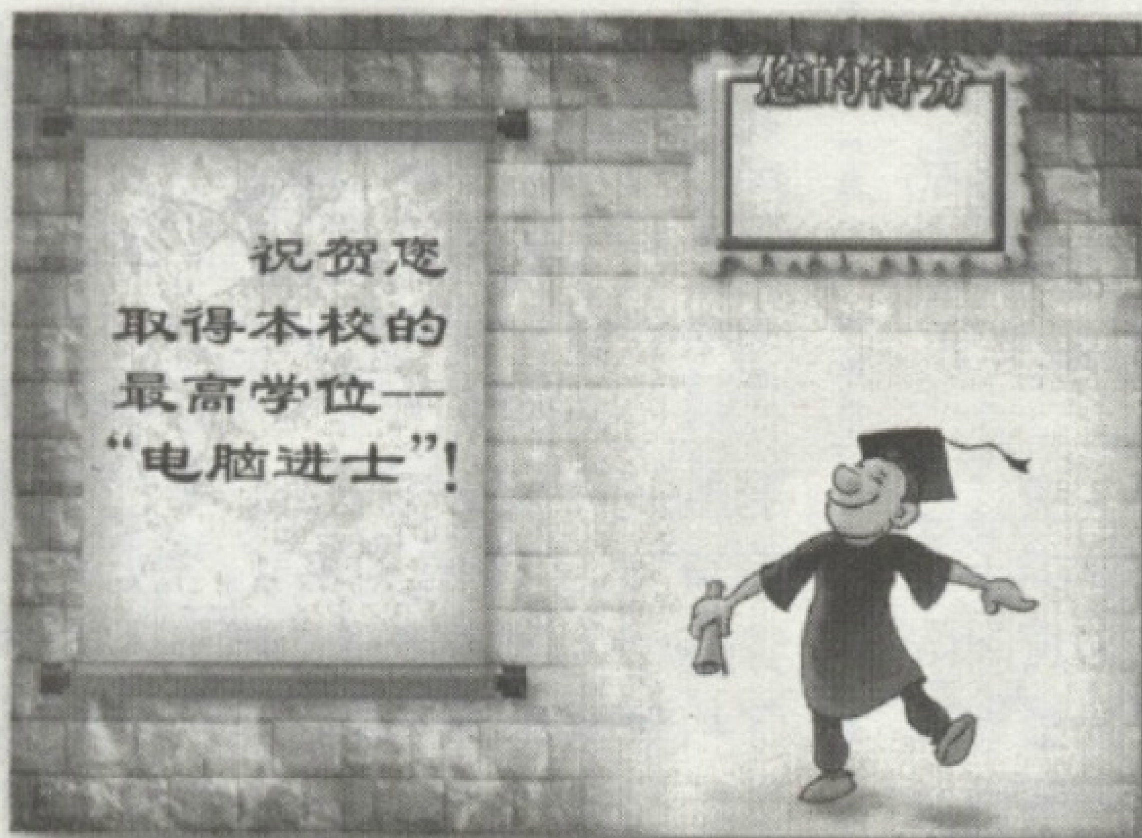
Windows98 一碟通



北京　冯君瑞

如果您是一位电脑发烧友，打算换上或者是已经有了微软 Windows 98 的话，那么，建议您用一下北京美蝶科技有限公司的《Windows 98 一碟通》。它着实可以帮您一把，在较短时间里了解并掌握 Windows 98。通过这张多媒体光盘，您会明显地觉出制作者的独具匠心和细腻笔触，既介绍了 IE4.0 和 OUTLOOK、EXPRESS 新增重头工具的应用方法，又介绍了诸如 ACDSEE 及 WINZIP 等悬挂于 Windows 98 的共享软件，一一尽收眼底。

能够满足初学者和中等水平以上电脑朋友们的需要，是本教程的另一大特点。这里，同样较系统地讲解了软件、硬件、操作等计算机系统的基本概念。从这一视角出发，仅仅说它是 Windows 98 教程软件还有点不足，可称得上是软硬件一碟通了。



整个教程分作四大部分，前三部分是学习篇。按照由浅入深的原则，自上而下，分别开列为：“如果您以前没有用过 Windows，那么咱们从零开始”、“如果您有一些操作经验，那么，看 Windows 98 有什么不同”、“如果您想驾驭自己的计算机，那么，您来掌握下面的工具吧。”

由各级子界面进入学习界面，其下方的“进度”、“音量控制”、“自动/手动”、“重播”、“前翻”、“后翻”和“返回”等按钮，从左至右，一字排开，任凭点拨，自由调遣。

无论主界面还是子界面，都可以从中调出学习界面上的保存进度(共有 5 个保存记录)，单击相应的进度记录，立即可以直达所需进度的那一站，持续学习起来，非常方便。但有个前提，当您想保存某一进度时，千万要在单击之后，再按一下确定按钮，否则的话，日后调阅就会有些麻烦。

“如果您想试试现在的身手，那么，请您进入考场。”这道“命令”，恰好道破了第四部分测试训练篇的题意。

Windows 98新功能概述
Windows 98新功能应用
Windows 98与Internet

在青青的花岗岩墙上，张贴了一份几经风雨的通告：“本学校最高学位为‘进士’，但你要考取‘进士’前，必须先考取‘秀才’和‘举人’。‘十年寒窗无人晓，一举成名天下知’，就看您的了。”

测试训练题总共60道，每题分A、B、C、D四种选择，如果您在限定时间(一分钟)选对了，加五分!右上方玻璃窗口便出现一位堆满笑脸的小丑，向您抛出五彩缤纷的鲜花；要是答错了，朋友，真对不起，他只能为你挥洒几滴似乎同情又加嘲讽的眼泪，配乐也是怪怪的。每20道题累计一次，告诉您所得总分。60分以上，先中“秀才”，接着上考；如果不及格，那就惨了，一纸张榜出来，批上几个大字：“您不及格，劝您苦练技艺，重新再考吧!”赫然入目，忒也无情。您可不要老考不中，当一辈子“童生”、“乡贡”啊!不过一次考进士不上，连秀才也要重考，似乎不太合理!

那么，请您进入考场
那么，咱们从零开始
那么，看看Windows98有什么不同

懒人制作艺术字

江苏　王磊

时下，因特网十分流行，众多网虫纷纷深陷其中。你可曾对网页上美观的艺术字感兴趣过呢？你也想试试吗？您说什么？您的英语水平不怎么样，不会用PhotoShop或者3DS。老实告诉你吧，有了这个软件，就连我这样的“天下第一‘艺盲’”也能作出一流的艺术字来。其实这个“神奇”的软件就在你身边，那就是Microsoft的Office 97中文版。下面我就来讲一讲其操作方法。

一、录入文字

首先打开Word97，选取“插入”→“图片”→“艺术字”命令，这时会弹出“艺术字库”的对话框，选择一种你喜欢的艺术字样式，按下“确定”按钮。接下来，在“编辑艺术字文字”的对话框中输入艺术字的内容，并且选择艺术字的字体、字号、粗斜体等，按下“确定”。

二、调整艺术字

至此，你的艺术字毛胚已经完成了，接下来的工作就是调整你的艺术字了。

当鼠标光标移至艺术字四周的白色小正方形时，光标变成双箭头，你可以调整字的大小；艺术字的旁边还有黄色的小菱形，点住它拖动，你可以改变字的形状。

此外，在临时弹出的“艺术字”工具栏中，你可以看到以下按钮：

（一）“编辑文字”：通过它，你可以对你的文本进行再录入。

（二）“艺术字库”：有了它，你可以为你的艺术字选择另一个样式。

（三）“设置艺术字格式”：在这里，你可以设置颜色、线条等的属性。譬如：将字的颜色设为填充效果中的渐变色会使你的字更加好看。

（四）“艺术字形状”：这里有微软为你预置的十几种字型，对于一般用户来说已经够用了。

（五）“自由旋转”：按下后，字的周围会有绿色的小点出现，点住小点拖动，可以任意角度旋转艺术字。

另外，按下“标准工具栏”上的“绘图”按钮，窗口的下部会多出一条工具栏，通过其中的“阴影”、“三维效果”可以设置字的阴影及三维效果。（注意：两种效果是互斥的，即两者只能取其一）

三、最后完工

等你的上述工作都做完，你的艺术字已经基本上大功告成了。接下来的事就是保存了。不要以为这就是简单地按一下“保存”按钮，因为，如果仅仅在Word中保存的话，Word将以自己的格式保存，不是通用的图形格式。

在你的杰作上按右键，选择“复制”命令，打开Windows附件中的“画笔”，将剪贴板中的内容粘贴其上，以位图格式保存，以作过渡。最后，用图形软件打开此位图（建议用Office97自带的“照片编辑器”，位于program files\common files\microsoft shared\photoED\photoED.exe，当然，前提条件是你在安装Office97时已经装了“照片编辑器”），将你需要的部分剪下来，贴成新图像以JPG或GIF格式保存。

到这里，你自己制作的艺术字就诞生了，赶快打电话感谢微软吧！ ^_^

应用心得

用DOS7.X的新功能清除无用文件

上海　金续更

MSDOS 7.0是作为WINDOWS 95的一部分而发行的。到以后的WIN97，即WIN95的OSR2版，相应的DOS被称作7.1版，本文将它们统称为

DOS7.X。它不像以前独立发行的版本(DOS6.22及以前)那样有较为详细的说明书和随机帮助，且一般介绍 WIN95 的书籍也很少涉及到 DOS7.X。与以前的版本比，DOS7.X 增加了一些新的命令或扩大了原有命令的功能，由于上述原因却不大被人们了解和使用。本文通过一些实例介绍了如何利用 DOS7.X 的一些新命令和新功能来节省你的硬盘，供大家参考。

列目命令 DIR 是 DOS中最常用的命令之一，DOS7.X 中对它的功能也有所扩充:增加了一个开关‘/V’，其功能是列出目录和文件最后(近)被访问的日期。请注意，它只是列出，而不是记录。若要求记录文件被访问的日期，则必须在配置文件 CONFIG.SYS 中放人如下一行命令: ACCDATE=C [A B ...]。ACCDATE 是 DOS7.X 新增加的一条配置命令，等号后的字母C表示要求操作系统记录C盘中文件被访问时的日期，A B ...的意义类似。因为这个日期是记录在文件目录项的先前被保留的字节中，故不增加磁盘的额外开销。

利用这些新命令和新功能我们就可以删除某些应用软件中不用的一些文件以节省硬盘的空间，下面以 SPDOS 为例。我平时喜欢用 UCDOS 中文平台，因为感到它和原版软件的兼容性较好，但 SPDOS 中的农历和公历对照表等辅助功能则也是我所喜欢的。因此过去这二套中文平台同时装在硬盘中。现在有了能记录和显示访问日期的 DOS7.X 我就可以删除与双历对照等辅助功能无关的 SPDOS 中的文件了。办法是在 DOS7.X 中启动 SPDOS，使用双历对照等你平时要用的辅助功能，然后退出 SPDOS，用 DIR/V/P 检查该目录中那些文件被使用过并加以保留，它们是: CLIB16J.DOT 等六个文件共 425 KB字节，但原来全套 SPDOS 共有 57 个文件共约 18 MB 字节。这样一来我的硬盘就节约了17 MB空间。如果在同一目录中要保留和要删除的文件很多且交叉存放，则操作时很易出错，利用 DIR 的新增功能“/O:A”可以将它们分开。在该目录中执行如下命令:DIR/O:A > DIROA.TXT 用具有列块功能的纯文本编辑，如 WPS 的N 格式，可以方便地把 DIROA.TXT修改为一个批处理文件DIROA.BAT:把前者中要保留的文件名删除，要删除的文件名保留并在每个文件名前冠以“DEL”即可。执行这个批处理文件就可以删除硬盘中长期不用的文件了。在上面的操作中有二点值得注意:1. 机器启动时在 CONFIG.SYS 中 ACCDATE=C 这个命令前执行过的文件，如 IO.SYS,MSDOS.SYS,HIMEM.SYS 等，不能删除。2. 以上操作只能在DOS的实模式下进行。

编者注:此种删除文件的方法有些冒险，删除前最好先备份，确信无误后再删不迟。

Windows95 闲聊

北京　小枫

看了前几期的《Windows95杂谈》，有点感触。也想在Windows95被Windows98取代前，再最后聊一聊它。在此之前，先纠正一个错误认识。光驱在 Windows95 的 DOS 窗口下，使用 COPY 命令，碰到读不出来的内容不报错，显示拷贝成功这个错误，完全与 Windows95 无关，纯属光驱本身的质量问题。我有两个旧光驱，Sony2 ×和日立4 ×都发生过这种情况，Sony2 ×在拷贝完一些文本文件后，用 Edit 查看全是乱码。日立4 ×曾经将许多文件都拷成了0 字节。这是光驱该换的标志，不关 Windows95 的事。我现在将我认识到的 Windows95 的缺点分了分类，同大家聊聊。

一、不可不提的一些小毛病

Windows95 的资源管理器左边的目录区反应比较迟钝，在DOS 窗口下新建一个目录，或 Deltree 一个目录都无法及时反应出来，仍旧保持原来的目录结构不变。右边的文件区相反就灵敏多了。确实是很讨厌的一点。

Windows95 会在 C:\ 下增加许多文件，像 Bootlog.txt,System.txt 等，还加上了隐含、系统和只读的属性。其实这些文件除了 Drvspace.bin 可能还有点用外，其余的基本上派不上用场。如果闲烦的话，可以全都删除，只留下 Msdos.sys、Command.com、Io.sys 三个系统文件和 Config.sys、Autoexec.bat 两个配置文件。当打开资源管理器的时候，也让 C 盘根目录干净一点。

Windows95 的安全模式说是为解决硬件、软件冲突设计的。但要真是出现系统文件被篡改、硬件冲突等实际情况，根本无多大用武之地。其实际

作用也就体现在显示卡不被Windows95识别时，可以进入Windows95重新设置。

Windows95 OSR2版每次遇到不正常关机，下次启动必定要运行一下Sandisk进行磁盘扫描。但基本上是找不出任何问题，又损硬盘，又费时间。可在系统文件Msdos.sys的option档下面加上Autoscan=0这句指令，关闭它，省得作无用功。

Windows95的资源管理器有时在敲击某些可执行文件时，会弹出对话框，告诉你这个程序无法在Windows95下正常运行，建议你专门建一个DOS下的快捷方式。这种情况大都发生在一些DOS下的游戏或一些基于DOS环境运行的工具软件上。其实这种情况大多可以不予理会，强行运行此程序，也可正常运行成功。

安装Windows95时，如使用了Highscan加于Emm386.exe后，总是警告会产生错误，将找不到一些硬件了，建议去除后重新安装。别理它，继续干。

二、影响使用的一些大毛病

以前DOS的内存管理一直令新使用电脑的用户深感头疼，也成了每个电脑玩家的必修课。Windows95的出现将玩家从内存管理这个繁琐的工作中解放了出来。而且也令老玩家欣慰的是再不用考虑什么常规内存、XMS和EMS了。反正Windows95下的游戏都不再像DOS下的游戏要求的五花八门，而且动态交换文件的提出，也不用成天讨论到底设置多大交换文件才合适这类无聊问题了。

不过Windows95的动态缓存机制却让人感到困惑，说是自动设置缓存大小有利于程序的快速运行，但给人的感觉是Windows95总在往内存里不断的吃进，却无法在恰当的时机清除。在升为32M内存前，我只有16M内存，这种感觉尤其明显。当运行完C&C后，再打开Netscape上网，这段过程中Windows95一直不处理交换文件，使得Win386.swp的大小突破了20M。当我在网上浏览的时候，由于多开了几个窗口，内存不足，使用了大量硬盘做交换文件。此时Windows95却处理起交换文件，使得整个过程几乎停滞，无法进行任何操作，伴随的是上网费用的增加。这只是Windows95内存管理不佳的一个表现。

如果你习惯于听MP3，当你拉了一堆曲子，听了一会儿，Windows95总会在乐曲播放过程中狂写一阵子硬盘，在硬盘的伴奏下欣赏音乐，那时的感觉真是尴尬。

如果有程序既能在DOS下运行，又能在Windows95下运行，在相同的效果下，加载缓存的DOS环境比Windows95快上三、四倍都不止。比如用SEGA模拟器，在读取数个ROM文件时，Windows95几乎在读取每个ROM的时候，都要先写一会儿硬盘。要么将内存中数据保留至硬盘——即使这些数据我们今后不再使用，Windows95都强行保留这些数据;要么交换文件过大，得做一下清理——因为Windows95保留了过多的无用东西。如此反复的保存无用东西，在最后又清理，速度慢的自然可以。相反，由于DOS的缓存不像Windows95的缓存机制如此繁琐，所以速度比Windows95快。有点经验的人都会察觉到这种差距。但是，有些人总是宣传Windows95比Dos快。当初有人叫嚣在486+8M下(Windows95的标准配置),DOS下的游戏在Windows95下运行的更为流畅，纯属胡说。即使在Windows95下运行“三国IV”，“大航海时代II”等在DOS下只需1M内存的游戏，在Windows95的8M内存下只能狂用硬盘做交换文件。其实Windows95本身就比DOS占据更多的内存，再加上缓存机制不佳等原因，理所当然比DOS慢。本来现在讨论DOS和Windows95哪个更快根本没什么必要，但模拟器之风盛行，对于这类DOS下，Windows95下均可运行的程序，就有必要讨论如何取得最佳运行环境了。还需说明的是SNES9X最终版的DOS版比Windows95版运行快。

总之，Windows95的内存管理设计最主要的两点失败:一是强行将内存中的所有用过的数据保留至缓存中——不管今后用不用。二是不能在恰当的时机处理缓存数据，经常阻碍正常运行。

除了内存管理不佳外，还有一个老掉牙的问题，就是反安装——Uninstall。当初就有人抱怨在Windows3.X装VB时，VB往System目录下加进了十几兆文件，删除VB后，那些文件成了垃圾文件无法删除。为了弥补Windows3.X的此点不足，记得当时推出了两个叫得上名的软件——

Windelete和Uninstaller，专门解决反安装问题。Windows95在推出时也意识到了这点缺陷，它强调的比Windows3.X先进的一点便是补充了反安装功能，只要软件符合Windows95的要求就可自动反安装，志在扫平Windelete和Uninstaller。但是其反安装的效果有目共睹。经常是软件本身目录内文件没清空，加入Windows95目录内的文件还在，注册表纹丝不动。结果Windelete和Uninstaller两员老将还没下场，又增添了Remove It和CleanSweep两个新兵。说实话这四个软件都不是十全十美，没一个能做到真正反安装，与Windows95的反安装比起来，也就是半斤对八两。没有使用的必要。要想真正干净，只有删Windows95，然后再重装。最近又杀出一匹黑马－Clean System Directory，专门清理不再被其它程序调用的DLL文件。反正我提醒大家使用时悠着点儿。它居然在清理我的Windows95时，建议我删除D3D文件(即DirectX 3D的库文件)。要是哪天用上需要D3D的游戏，那我不就惨了。

三、中文平台——土生土长的问题

由于Windows平台的盛行，原先DOS下的UCDOS等老一辈中文平台已经下岗，现在风光的是中文之星、RichWin两大运行于Windows下的中文平台。这两个软件各有优劣，但都无法做到宣传的那样在西文Windows95营造出完全的中文环境。中文之星在打字的时候，经常加入几个繁体字，当然我已经把中文之星设为国标码。在2.0版本时，经常是文章中出现的繁体字比简体字多上几倍。2.5版有很大改进，但还是夹杂一些繁体字。不过中文之星的新全拼比RichWin的多元拼音强多了，RichWin4.3下的多元拼音根本没有记忆功能，在重启RichWin后，以前依据高频调整、智能调整编排出的顺序又还原成最初状态。而且RichWin的词组极其之多，像鹰派等乱七八糟的词组尽数收入，又依照升序排列，找到有用的词组还真要有点耐心。中文之星是按照使用习惯对词组排序的，词组少而精，用起来非常方便。加上词序的记忆功能，比Richwin的多元拼音好用多了。虽然RichWin4.3支持引入中文之星2.0的新拼音(不支持中文之星2.5版)，但好像必须将新拼音输入法拷贝至RichWin目录才可正常使用。

其实输入法并不是最重要的。最重要的是系统的稳定性。中文之星、RichWin都是通过替换系统文件来做到在西文Windows95营造出中文环境的。而且替换的都是系统级别的文件，比如Kernal32.dll等，稳定性不佳。我在删除了中文之星后见到System下有个Cstar.dll的文件，觉的无用，随手删了。结果下次启动的时候Windows95很简洁的告诉我，系统错误，请Reinstall Windows95，居然严重到这种地步。RichWin也好不到哪去。装完RichWin后，运行一些游戏先是说Winnls.dll有误，无法运行游戏。开始，还以为少这个链接文件，便查看了一下，发现Winnls.dll确实存在。便认为此文件损害，从别处拷贝了一份（朋友没有装任何中文平台，此Winnls.dll为Windows95自身的）。结果游戏是能用了，中途却不停报告系统文件错误（全都是被RichWin替换的文件）。

退出游戏后，运行RichWin，蓝底白字的最严重错误。只能热启，每次都如此，重装RichWin时，到了最后也是这种错误。最后朋友给了我一个RichWin的Winnls.dll文件后，才正常使用。奇怪的是RichWin对系统做如此大的改动，使得许多程序运行出错，既没有在说明书中写清楚，又不能在文件出错时给出正确提示，只会让人重启，如何给人安全感。

相反的是，中文平台没有研究如何使系统更加稳定，反而加上了许多花哨功能。如RichWin的内码转换——没南极星转换快，而且经常有转换不出的情况。光标字典——可能是所有光标字典中最慢的等许多未涉及实质的功能。其实，中文平台的不稳定，有目共睹，也用不着专门费心选择哪款中文平台，想用中文，中文Windows95是最好的。

天汇的DOS版使用的人比Windows版多的多，所以天汇专门对DOS版进行了一些改进，不过与所宣传的不太相符。在Windows和DOS间切换时照样花屏。而且，在Windows95下千万别用TW/Q退出天汇，不然的话，按完ENTER键，准备按机箱上的RESET键吧。

随便同大家聊了聊自己对Windows95的认识，其实Windows95最好用的是注册表，注册表的技巧远不止以前介绍的那么点。用好注册表，可以轻松解决许多配置、软件问题。

应用

北京张剑文问：

我用超级解霸5把部分VCD的片段截下来后，想用atOnce转成AVI，但是它提示我格式不正确，只有开头部分才能转换，其它部分atOnce并不认。请问有什么办法可以把MPG转成AVI吗？

北京牛若答：

超级解霸5.0截取的MPG动画不是标准的MPG格式而类似DAT文件，许多其它工具都无法播放，如果是其它工具截取的，应该没有问题。您也可以使用MediaStudio Pro 5.02直接打开VCD上的DAT文件，选择需要的片段后可以生产标准的MPG或AVI文件。您也可以从豪杰公司的主页下载VCDPATCH或5.01版的升级程序，使用之后再截取的将是标准的MPG格式。这个主页也同时提供了DAT2MPG，可以将旧格式中的多余数据去掉，容量大约减小2%，将DAT变成干净的MPG文件。

北京冉金、江苏张铭问：

前不久，我父亲的一个外国朋友送给我一台苹果电脑，型号是POWER MACINTOSH 8500/120，我到处去找MAC用的软件，发现只有苹果专卖店里才有，但大多数都是专业用软件，同时价格也很难接受，在哪里才能买到合适的软件呢？ 苹果机与我们通常用的计算机有哪些不同？它们是按照什么样的标准设计、制造的？有没有可在这两种机器中通用的计算机配件？目前市面上的软件能否在这两种机器上都能运行，即现有多数软件能否在苹果上运行，苹果机上软件能否在通常的微机上运行？ 两种计算机能不能联网？要是上Internet的话，能用MAC机吗？

北京老邹答：

很遗憾，苹果的软件本来就很少，在国内就更不多见了，而且多数是图形处理、排版等专业应用软件。在国内，苹果机的应用领域也是平面设计、进口车床控制等专用领域，很少有个人用户使用。苹果电脑使用的CPU、显示卡等部件都是按苹果公司的标准设计的，和一般的PC有所不同，不过显示器、硬盘等部分配件是可以通用的。

这两种电脑的软件不能直接互换使用，不过许多专业软件都有相应的两个版本，例如Photoshop、Word等。现在苹果有专门的仿真系统可以使用PC的软件，而PC上则有MAC模拟器可以读取MAC格式的文件和使用部分软件。苹果正在开发的下一代操纵系统将是能供两种电脑使用的超级跨硬件系统，据称可以同时使用现在两类机种下的软件。另外就是看微软是否愿意开发苹果版的Windows 98。

这两种电脑可以通过专用的软件联网，例如PC TALK。苹果机一样可以上网，不过所用的调制解调器要支持苹果机才行，浏览器也要使用苹果版本的Netscape和IE。

北京望风问：

好的显示卡会不会与较低的电脑不兼容？会不会CPU跟不上而无法使用？ 会不会对其速度有影响？是否好的显示卡一定要配高频显示器，否则会烧坏显示器？

北京李朋答：

如果总线没有问题，那显示卡和机器的配置是无关的，较低的电脑一样可以使用高级的显示卡。不过由于CPU等设备的性能较低，将无法发挥显示卡应有的性能。不过有些专业级的显示卡（例如Millennium），根本不支持640 × 480、800 × 600等较低的分辨率，所以在低配置的电脑上根本无法实用化。





好的显示卡确有可能烧坏显示器。因为显示卡和显示器在每一个分辨率下都有其刷新的最高限制，所以实际的刷新率是通过软件来调节的。在Windows 95中有刷新设置，在DOS下每次开机都要运行相应的程序，例如S3系列的卡使用的是S3REFRSH。如果这个刷新率超过

显示卡的最高刷新率，将无法显示；如果低于显示卡的最高刷新率但超过显示器的最高刷新率，有可能可以使用，但时间一长将烧毁显示器。显示卡和显示器在各个分辨率下的最高刷新率可以从各自的说明书和说明文件中查到。

娱乐

北京读者问：

贵刊7月、8月登载的"乐之声"电话游戏与电脑游戏，尤其是MUD游戏有什么不同?我用MODEM拨打"乐之声"电话热线号码怎么没有反应?"乐之声"电话游戏现在是全国各地都可以拨打的吗?

北京胡俊松答：

"乐之声"游戏是一种纯语音电话游戏。其主要特点就是把电脑游戏移植到电话上，所有的文字提示都改成语音提示，游戏画面也只能出现在玩家自己的脑海中，要求玩家具有一定的想象力和创造力。"乐之声"电话游戏不需要任何计算机设备，只需要一部双音频电话就能参加了。玩家在拨通"乐之声"电话游戏的热线号码后，按照主菜单语音提示按不同的数字键就参加各类游戏。"乐之声"电话游戏现在只在如下城市开通：北京:26890212;上海:52882200、8611288088;贵阳:98679888;石家庄:1601212。

浙江毕磊问：

本人在玩BLOOD的第5关时，进入一个类似"八卦"的圈中，消灭了所有的怪物后怎么出去？(1997年9月刊求诊)

天津丁宁答：

在第五关的圆形建筑中央有一个墓碑，当打完所有的敌人后，过小桥，然后跳到墓碑上，向小桥方向看去，就可过关然后可看到《BLOOD》的END画面了。

合肥江山问：

我在玩《大唐英雄传》的时候遇到了一个难题：李白在救他舅舅的女儿时，在兵营里的密室里，找到了一个桃花园，并找到了上山的路，可是怎么也找不到舅舅的女儿！(1997年9月刊疑难求解)

浙江童杰答：

进入桃花园后，李白不要四处闲逛，只需一直向东走，走到一个地上有些特殊的地点，自会有人从天而降。

广州Elfin问：

我现玩《野兽与乡巴佬》，对第四个MISSION时虽已发现黄金圣杯在对岸的四方围墙内，但又无法过去，尽管砍了能够砍的树木都无济于事，请问如何过岸取圣杯？(1997年9月刊疑难求解)

上海Fish答：

在你的老家上面有一座山，在山边的左上角有一把"魔法钥匙"。得到它后， 再往下走，森林中有一条小路，走到底将看见一扇门． 然后你叫刚刚拿到"魔法钥匙"的那个村民或步兵走到门前，"魔法的门"将自动消失。进去后干掉几个僵尸，再往前走看见地上一圈标着骷髅的标志，这是地雷，踩到就没命。绕过地雷可得到"银质圣杯"(不得到"银质圣杯"也可过关)，再去河对岸消灭敌人，就可进围墙拿到"黄金圣杯"了。

疑难求解 HELP

WHY WHY WHY WHY WHY WHY

北京文心问：

最近世嘉土星的游戏中的动画多使用CAE格式，例如《樱大战Ⅱ》、《基力之野望》等。普通的CPK播放和转化工具无法还原其声音部分，请问是否是CINEPAK版本的问题，还是需要专用的工具?

南京徐风林问：

我现在使用的是3Dfx图形加速卡，但在3D Studio MAX 等软件中却派不上用处，只能使用Software Z-Buffer。物体复杂的时候，使用起来非常慢。难道Voodoo 、Voodoo2等芯片只是为游戏设计，无法在应用软件中发挥它们强大的性能吗? 是否有相应的驱动程序?

浙江黄红亮问：

在《神喻》(ORACLE)中，主角在凯特提尼城要求加入格门公会，在生死测验第二关的细心测试中，三位测试者分别提供"17和13、9和13、12和8"这三组数字，要求根据数字找出三本书，并根据这三本书找出戒指。我开始以为是座标，可是没有罗盘之类的物品可以测量。请问这组数字究竟代表什么意思?

第三届大众软件奖系列活动五、六结果公布

My God! 有这么多的选票，我快被压死了（一点想法）。好在有编辑部其他同志的帮助，厚厚的选票终于散去了，长长的呼出一口气。（爽）

第三届大众软件奖系列活动之五网页制作比赛历时两个多月，超期了点，现在总算是有结果了。

第一名

广州 ——赵龙飞
作品 ——《黄金海岸》

奖品为方正现金购物券5000元一张和友立的数码视频制作软件“Media Studio Pro 5.02简体中文版”一套，获奖证书。

第二名

北京 —— 沈 悦
作品 ——《一个设计者》
济南 —— 张 鹏
作品 ——《巫毒空间》

奖品为方正现金购物券2000元一张和友立的专业影像编辑、网页设计软件Ulead Photoimpact 4.0简体中文版一套，获奖证书。

第三名

孙曦辰
作品 ——《精彩的DHTL》
杭州 —— 邵 健
作品 ——《电脑俱乐部》
广州 —— 谢建鲲
作品 ——《瑶山来风》

奖品为海文汉字手写笔一支和友立的网页影像编辑软件Ulead Webrazor一套，获奖证书。

主办单位：
友立资讯股份有限公司
《大众软件》杂志社
《大众摄影》杂志社
《软件世界》杂志社

协办单位：
上海中晶电脑有限公司
北大方正电子有限公司计算机系统工程分公司
中国惠普有限公司
上海海文（集团）有限公司
北京电报局

第三届大众软件奖系列活动之六“跨年度最佳文章和跨年度最佳栏目评选”活动已经结束，正如文章开头所述的，选票返回的很多，工作量瞬间加大，快顶不住了。以后一定要在四、五月份就开始，力求七月底结束，话有点说远了，还是言归正传。

应用篇

最喜欢的文章是1998年第7期第12页张彪的《感受Windows 98》，所得票数远远高于其它文章(该文一稿多投,不给予奖励),其次是《本季度升级计划》和《DIAMOND领导VOODOO2风暴》。

最不喜欢的文章是1998年第7期第42页天堂的《中草药大百科》，这一栏填的人不多，所以这篇文章虽被选中却无任何“优势”，其次是《感受Windows 98》和《ARJ软件出错信息86条》。

最喜欢的栏目是“实用软件”，所得选票居高不下，至使其它竞争栏目望而却步，其次是“硬件评析”和“应用心得”。

最不喜欢的栏目是“缤纷长廊”，其所得选票也是遥遥领先于其它栏目，对此有自己独看法的读者可来信讨论，其次是“网络时代”和“专题综述”。

娱乐篇

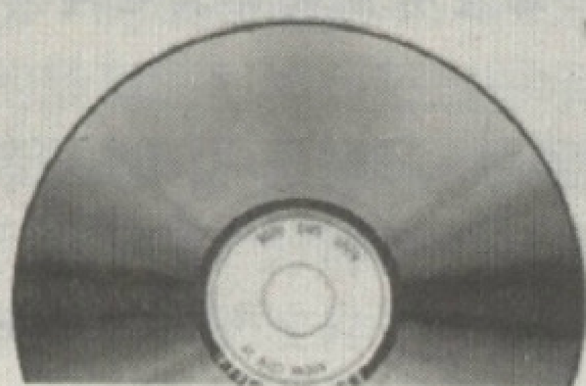
最喜欢的文章是1997年第4期第52页罗曜、关心等写的《暗黑破坏神》，紧次于它的是1998年第7期上的《星际争霸》和《最终幻想Ⅶ》。这从一个侧面也反映出了目前TOP TEN排行榜上的竞争状况。如果再迟几个月评选，鹿死谁手就很难说了。

最不喜欢的文章是1998年第7期第77页任跃的《三国群英传》，其次是《国内制作中游戏大揭密》和《真正的横扫千军》。对此我的看法是：可能由于选票出在第7期上，所以有很多读者就地取材，于是这篇文章不幸被选中。其它几个竞争者与之得票数相差不多。

最喜欢的栏目理所当然的是“攻略指引”了，其次是“游戏赏析”和“攻关秘技”。我相信这也是众望所归的。

最不喜欢的栏目是“游戏剧场”，其次是“前线地带”和“攻关秘技”。我认为主要原因还是缺乏好的文章来源。

由于版面有限，未能刊出幸运读者的名单，深表歉意。8月27日为本届大众软件奖开奖日期，结果将公布于10月，敬请期待。



1998年9月 大众软件CD

POPSOFT CD (总第15期)

■ 新手教程

人之患在好为人师，开了几次讲座得到零星几下掌声不觉责任感潜滋暗涨，任性而为之心渐敛，游戏心情不再，方知孔子为万世师的沉重，亦知师表二字误我非浅，也罢，既然玩游戏之不可得，教人做游戏当是分内之务。也似乎暗合都市新时尚——DIY(Do It Yourself)，如果打算玩而优则做，那么请步入本期新手教程——游戏工厂无皮书。

■ 加密软件一览

在现实生活中，需要保密的东西很多。例如个人的隐私，友人的信函，公司的财政资料等等。正是出于以上原因，造就了加密软件市场的繁荣。时下流行的共享加密软件种类繁多，但万变不离其宗，可细分为全面加密、单一加密、隐藏加密、辅助加密四种类型，各有代表作品。文中介绍了包括全面加密型——克里姆林宫卫兵，单一加密型——Filecode和Cryptext，隐藏加密型——Encrypted Magic Folders，辅助加密型——Password Tracker Deluxe。

■ 动态图片编辑工具点评

随着Internet的普及，越来越多的人都开始建造自己的主页。但不少人为自己缺少艺术细胞，制作不出漂亮的主页图片而烦恼。但假如你能掌握好制作动态图片(Animation GIF)的技巧的话，就能为你的主页增色不少。为此，作者特意对时下流行的十种动态图片编辑工具，进行盖略的分析点评，希望有助你挑选一种适合自己使用的工具。文中点评了Animagic GIF 1.05、A Smaller GIF 1.07、Giffy 1.30、GIF Construction set 1.0Q、GIF Movie Gear 2.51等共计十个。

■ 天方夜谭：盛夏的激情

世界杯激情恍如昨日，北京又充满激情的下起了豪雨(编辑部水淹二度、七军尽没)、克林顿的访华、印尼的骚乱、迪斯尼把我们家喻户晓的花木兰搬上了屏幕。这世界变化很快，但不变的是广大玩家的热情，一封封热情洋溢的来信如同一双双期盼的眼睛，也使我们感到了肩头的责任。

闲话少叙，近期的游戏精品不断，也着实让我们过足了瘾，《盟军敢死队》、《魔法门VI》等都堪称精品大作，然而让我们欣慰的是国产游戏终于在广大玩家的心目中占有了一席之地，最令我们期待的则是近期又将有一批优秀的国产游戏面世。金山的《地雷战》已经打响，后面……

应用天地

AssistBar98 2.2
CAR
CPUIDLE 3.02
CTXMORE 1.98
EditPad 3.3.2
EnTRAY 1.1
华语通—Html To Txt 1.0
华语通—汉字内码转换 2.0
HyperSnap-DX 3.13
MagicWin98 1.09
NeoBook for Win95/NT
PolyView 3.00 Beta 最终版
PURGEIT
UltraEdit 5.2
UnixDos
WinZip 7.0 Beta
Amiglobe 98
WPS97 专业版升级文件
WINRAR 2.03
WinTune98
ZIP98 Plus 3.0

声光色效

3D Virtual Aquarium 1.0
Winamp Skins
CDcopy 4.01
动画光标
《暗黑破坏神》图标
Dx-ball 1.07
麦金塔(Macintosh)图标
3D Hotslots 1.0
IconEdit Pro 2.5
Holiday Lights 2.35 DEMO
MPlifier 0.52
Oddballz Playpen
"四国大战棋" 1.0
ScrnSaveSwitch 4.50
Umi Clock 1.5
Voice Clock 1.1
Vermin 2.00
Roland VSC-88 2.0
XingDVD Player 1.0 BETA
XINGMP3 ENCODER 1.0
XTheme Manager 1.0
YAMP 3.2

网络纵横

Big Brother
HTML (Un)Compress
PhoneFerret 1.1
NETSCAPE COMMUNICATOR 4.5 PREVIEW 1
IRCFerret
WEBFerret
Mirc 5.4
NETANTS
NetLab 1.3.7
Proxy Hunter 1.11
游戏工厂 Vitalize 插件
WINIGC 0.82
YEAH 1.0
ZOC 3.08

补丁升级

儿时的街机经典
《文明Ⅱ》汉化增强软件
《仙剑奇侠传》存档文件编辑器
《世界杯98》最新球员资料
《盟军敢死队——深入敌后》修改器
《最终幻想Ⅶ》修改器

前线地带

3D 迷你高尔夫
百幻天虫Ⅱ
劲爆垒球 1999
骑士和商人
猎鹿人
装甲兵团Ⅱ
机车领袖
微软高尔夫98
星际争霸
超级游览车
小鳄闯天关续集
豪华赌博台

驱 动 程 序

2.1 软件驱动
BORLAND C++ 执行资料库
DirectX 6.0 bate
DirectX 5.0 简体中文版
DirectX 5.0 Control Panel
DirectX Media 5.2a
Indeo video interactive 十六位版
Indeo video interactive 三十二位版
Media Player 5.01
OpenGL 1.1
Quicktime Browser Plug-In
QuickTime 3.0
SDD 6.53 for DOS/Windows
Visual Basic 1.0、2.0、3.0 执行资料库
Visual Basic 4.0 执行资料库 16 位版
Visual Basic 4.0 执行资料库 32 位版
Visual Basic 5.0 执行资料库
Visual C 1.0、2.0、3.0、4.0 执行资料库
Win32s 1.3
WinG SDK 1.0

启事

《大众软件CD》1998年 8 月号动画岛及攻略指引中的 VIDEO 出现" Unable to initialize video player."的错误信息，请将将此两段动画拷贝人硬盘就可随意观赏，路径分别在\popsoft\avi\starex.exe 和\popsoft\xxsy\diablo2.exe。

《大众软件》1998 年 8 月号封面设计为周兵。

大众软件服务快车

本期广告索引

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的 □彩色 □黑白 □版花设计广告中看到____公司（厂家）____产品（技术信息），希望：

□购买 □索取资料

□询问价格 □参加培训

读者姓名：____ 年龄：____

职　　务：____

从事工作：____

工作单位：____

通信地址：____

邮　　编：____

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评：□有 □无		4.	
邮编：		5.	
地址：			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

树人98套装版 火爆登场



树人家庭教育软件98套装版---创造奇迹

新品上市仅一周销量突破一万片

★由活跃在一线上的教师组织脚本，牢牢把握中考及高考的脉搏。
★每张光盘对应一个年级的各科内容，相当10册同步练习的容量。
★长达70小时的真人发声讲解，多达万余道的同步习题的容量。
★精选的习题及例题荣获全国优秀教师教学论文一等奖。
★所选题目既有典型例题的思路分析，又有解题规律的方法指导。
★全部内容紧贴教学大纲与现行人教、开明课本完全同步。

名称	内容	价格
小学第一集	1-4年级适用（新版数学、新版语文、英语单词）	88
小学第二集	5-6年级适用（新版数学、新版语文、英语单词）	88
初一篇	（语文、代数、几何、英语及同步练习）	78
初二篇	（语文、代数、几何、物理、英语及同步练习）	78
初三及中考篇	（语文、代数、几何、物理、化学、英语、及中考各科）	88
高一篇	（代数、立体几何、物理、化学、英语及同步练习）	88
高二篇	（代数、解析几何、物理、化学、英语及同步练习）	88
高考（文科）	（数学、语文、英语、政治、历史、高考咨询、试卷分析）	78
高考（理科）	（数学、语文、英语、物理、化学、高考咨询、试卷分析）	78

升级通告

树人公司经过一年时间的紧张工作，已完成了对“树人家庭教育系列软件”光盘的改版工作，以全新的WINDOWS平台，完美的制作，先进的教学方法，迎来了“树人教育软件98套装版”的隆重上市。请持有“树人家庭教育系列软件”光盘的用户将原盘及用户卡寄回本公司，本公司将把您的软件升级为“树人教育软件98套装版”光盘。升级费为40元，邮费10元，升级有效时间为3个月。

注意：升级工作只限在本公司销售部进行。

强力推荐 “妙笔生花”---高中作文金钥匙 78元
“妙笔生花”初中版之姊妹篇

全国范围诚征代理，欢迎洽谈OEM捆绑销售 邮购另加邮费15元

树人教育软件中心

地址：北京海淀区黄庄大泥湾2号 邮编：100086 联系人：马欣、马轶
销售热线：（010）62616742、62635790 传真：62616743 技术咨询：62624713

国家 INTERNET 证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

全国INTERNET培训考试服务中心提供全部技术支持

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫

播出时间：每周日 8:00－9:00

网络操作员班（班级编号N01）

☆特点：本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需调制解调器，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果。

☆教材内容：(1)书面教材：四册，结业试卷、软件安装说明、教学安排各一份；

(2)配套软件(磁盘)：3套6张。

☆收费标准：个人学员：280元/人；单位学员：340元/人

高级网络操作员班（班级编号N02）

☆特点：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆教材内容：书面教材：四册，结业试卷、软件安装说明、教学安排各一份；

配套软件(磁盘)：一套8张。

☆收费标准：个人学员：300元/人；单位学员：360元/人

全国INTERNET培训考试服务中心

办公地址：天津南开区鞍山西道风荷园18号宝琪大厦3008室
热线电话：(022)27414165、27486298 邮 编：300193
合作咨询电话：(022)27373616 联系人：冯玉文
传 真：(022)27414165
E－mail：zgy@public.tpt.tj.cn 网址：http://www.21fox.com

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》是我国INTERNET方面唯一国家级权威考试，由全国INTERNET培训考试服务中心举办《考前强化函授班》使一次性通过考试成功率高达80%。

《全国函授班》招生(第18期)

★本班由国家考试出题专家主持教学、答疑；

★提供国家考试试题题库（8大类140组1000题）；

★用《全真模拟考试环境》(带标准答案)对全部国考试题进行针对性强化训练；

★结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书培训考试》。

★学员不限年龄、职业、学历，初学者可逐级学习，网络高手可跳级报名。

★弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业。

★未通过结业考试者，免费参加下一次考试，直到通过。

★《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，是目前我国INTERNET方面唯一国家承认的证书。该证书在上岗、就业、评聘时为持证人提供职业技能资格证明，并与职称、工资等级紧密相关。

☆报名时间：即日起至98年10月15日止，本期学习时间：三个月

☆汇款地址：【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂收 邮编：300020

诚征全国面授考试站

全国考试站所在城市：(排名不分先后)

北京(26家)天津(12家)上海(52家)重庆(5家)黑龙江(2家)吉林(2家)辽宁(2家)江苏(8家)浙江(7家)安徽(1家)福建(3家)广东(5家)海南(1家)内蒙古(2家)河北(5家)河南(5家)陕西(1家)山西(3家)湖南(2家)湖北(56家)四川(63家)贵州(1家)广西(2家)云南(2家)新疆(2家)甘肃(1家)宁夏(1家)等28个省270多家考站。

【国家考试方法】：全部为上机操作，2小时。学员可在全国275家国家INTERNET考试站报名考试，具体事宜另行通知。国家证书：国家考试合格者由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心颁发《国家级INTERNET考试合格证书》。

面向全国新闻媒体 寻求函授合作伙伴

以下媒体开辟专栏节目《国家级INTERNET证书培训考试指南》(排名不分先后)

中央人民广播台 汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组 赵书芝收
邮编：100031 电话：010－66172862

天津台 南京台 青海台 辽宁台 张家口台 乌鲁木齐经济台 保定台 吉林台 云南台 《大众软件》《电脑爱好者》《软件世界》《中国青年报》《电脑报》《中国计算机报》《中国电脑教育报》《电脑》等。

天骄补丁铺

噼哩叭啦……噼哩叭啦……(爆竹震天!)

时光荏苒,白驹过隙。转眼,我们的小店已经开业一年了。期间,由于《大众软件》给予的大力支持和诸位玩友的捧场,天骄补丁铺一直生意兴隆,蒸蒸日上。值此一周年庆,为了答谢大家,我们在本期特意收集了多款珍品,准备来个超值大放送,希望以下这些各个年代经典游戏的补丁能得到你的喜爱。接着下来,请大家入店一游!

昨日枭雄

本期的补丁铺导游让我们先回到过去,从那些将永远记载人游戏史册的经典老游戏开始。

儿时的街机经典

我们中的大多数人的游戏"启蒙"课要上溯到十几年前了,那时候我们还都是小学生。我们的游戏老师可不是现在大多数孩子家中的电视游戏机或是电脑,那时候甚至连有关这方面的书刊杂志也根本没有。我们唯能接触到游戏的地方就是家中附近文化宫内的游戏厅。小学生自然不会有很多零用钱,所以我们在游戏厅的时候大多的时间是在看别的大人玩,可就是这样,我们一样会饶有趣味的一站就一个下午而不知疲倦。也就是在那个时候,游戏给我们上了第一堂课。而"桥头堡"、"小蜜蜂"、"大嘴巴"、"大金刚"的名字也从此深深留在了我们的回忆之中……

前一阵子,有一天,我们中的某位在偶然间发现了一个可以当作游戏玩的屏幕保护程序。那是一个和小蜜蜂类似的东西。但就是这么幼稚的东西却使得在一个下午之内,创作室所有的电脑都给换上了这个屏保,而且大家抛开正事,为了争夺一个最高记录而各自疯狂地玩了一下午。这在创作室也算难得一见的奇观了。于是突发奇想,何不去多找一些这样昨日街机上的经典游戏放在我们的补丁铺内,既让老玩家得以重温往日情怀,同时也让如今的新生代玩友体验一下旧日风情,如此一举两得之事,岂不美哉!

经过一次上网大扫荡,总算不辱使命,得胜归来。下面就是本次要为大家献上的三个我们儿时街机上名噪一时的经典游戏:"小蜜蜂"(xmf目录下)、"大嘴巴"(dzb目录下)、"大金刚"(djg目录下)。将每个游戏都解压到一个临时目录内,接着进入目录,双击EXE文件就可以进行游戏了。怎么样,是不是有一种恍如昨日的感觉。

《文明II》汉化增强文件

如果我们中的某一位在哪天可以当上一名中学历史老师的话,那我们一定会强烈建议他在学生世界古代史的时候,抽出一两节课来,让学生们玩一玩《文明II》这个游戏。这绝对是会激起学生对于学习历史的兴趣的。只可惜到现在为止,我们的教育恐怕还是与游戏所抵触的,可是为什么美国的孩子已经在用《模拟城市2000》这个游戏完成自己的回家作业,而我们就不行呢?

还是回到正题,关于《文明II》这个游戏本身,我们就不再多费唇舌介绍了。虽然知道这个游戏的玩家很多,但真正能钻进去,好好的亲身体验一下人类文明史进程的玩家并不多,语言或许是造成这一障碍的最大症结所在。但如果就此而错过一个不应错过的游戏却实在是可惜,于是很久以前,中文版的《文明II》就已经出现了,不过可恶的是,尽管游戏的界面变成了中文,但很多地方拙劣的翻译造成的词不达意的情况实在令人不敢恭维,倒还不如啃词典玩英文版的好。难道真没有了两全之策,任很多玩友就此错过如此精彩的游戏吗?我们自然不能坐视不理。经过一番搜索,一位外号为"肥猫"的玩友为我们提供了一个自己制作的《文明II》汉

化增强文件。感谢他的努力，他在原有中文版的基础之上将《文明II》进行了彻底的汉化，就连游戏中的帮助文件也包括了在内。经过我们的初步试玩，游戏的进行基本稳定，没有很大BUG，而且汉化的感觉相当不错。所以如果你以前因为某些原因错了《文明II》这个经典游戏的话，希望这个汉化增强文件能让你产生一睹这个游戏风采的兴趣。

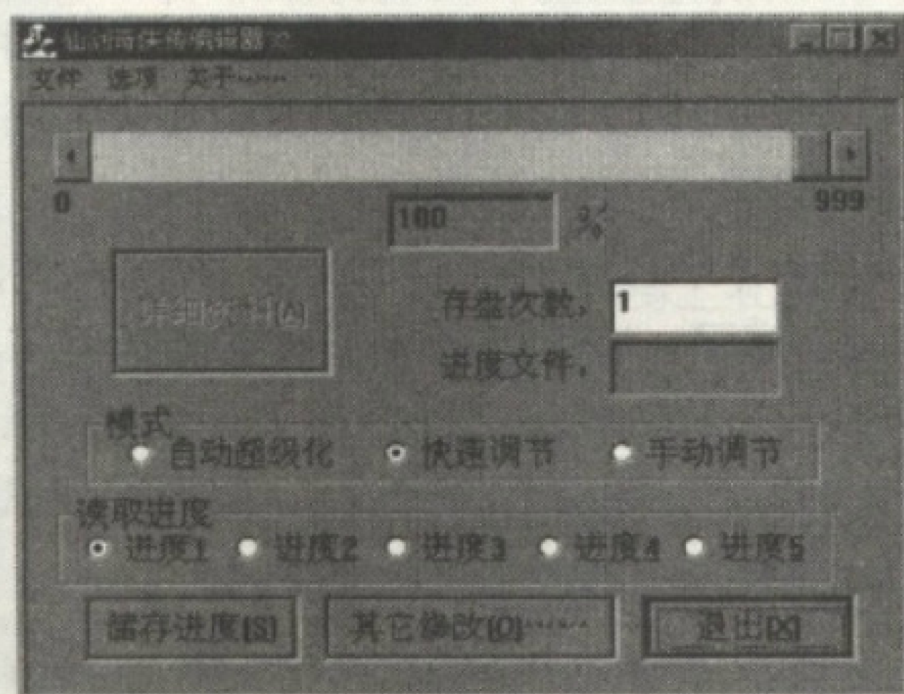
将文件拷贝到游戏目录下（缺省是CIV2）的PEDIA子目录，取代同名文件即可使用。

《仙剑奇侠传》存档文件编辑器

对于国内的中文RPG玩家来说，《仙剑奇侠传》颇给人一种“曾经沧海难为水”的感觉。的确也是，“会当凌绝顶，一览众山小”，《仙剑》当之无愧。

电脑游戏尽管是洋人发明的，但经典却不是洋人才有的。唯一遗憾的就是，在本次的旧时经典回顾中，值得国人称之为经典游戏的也许只有《仙剑奇侠传》这一个了。但总算聊胜于无，也就值得安慰了。有意思的是，在全创作室内开了一次短会，发现我们中间，最大的仙剑迷也只不过将这个游戏通关了三次。而大多只有两次左右，甚至还有只玩过一次的，不过是属于那种不眠不休的疯狂进行游戏方式。问及原因，有不敢多玩，以免到时玩腻了就再也没有中文游戏可玩了；有没那么多闲功夫看别人谈情说爱，婆婆妈妈的（冷血动物）；但公认最大的原因是讨厌练功和迷宫。

可不，游戏的剧情不见得长，但无法避免的战斗和饶迷宫实在是令人烦心。想出这种主意来制作游戏的那个日本鬼子我们一致认为该杀，都把玩家当机器人处理了。可是再抱怨也没有用，这么好的游戏，有空还是要玩的，无论你是玩过还是没有玩过。为了节约宝贵的时间，许多玩家对付《仙剑》的办法就是拿出FPE来改，不过这还是有点繁，所以这次我们特地为大家准备了一个《仙剑》的存档文件编辑器，将光盘中相关文件解压到你安装仙剑的目录，然后启动编辑器，它会自动侦策到游戏的存档文件，接着你就可以很直观和方便的来修改《仙剑》中角色的各项属性、金钱、物品、仙术了。虽然在游戏中你还是必须要和敌人战斗，但有了它，一击必杀的本领可让你节省大量的时间。最后要感谢本编辑器的制作者夏晔。就用他的一句话“谨以此软件献给仙剑爱好者们”来结束我们的“昨日枭雄”部分的介绍。



今时俊彦

再美好的回忆也始终只能是属于过去的，且让我们一起来看一看今时在游坛竞风流之俊彦！

《世界杯98》（World Cup 98）最新球员资料

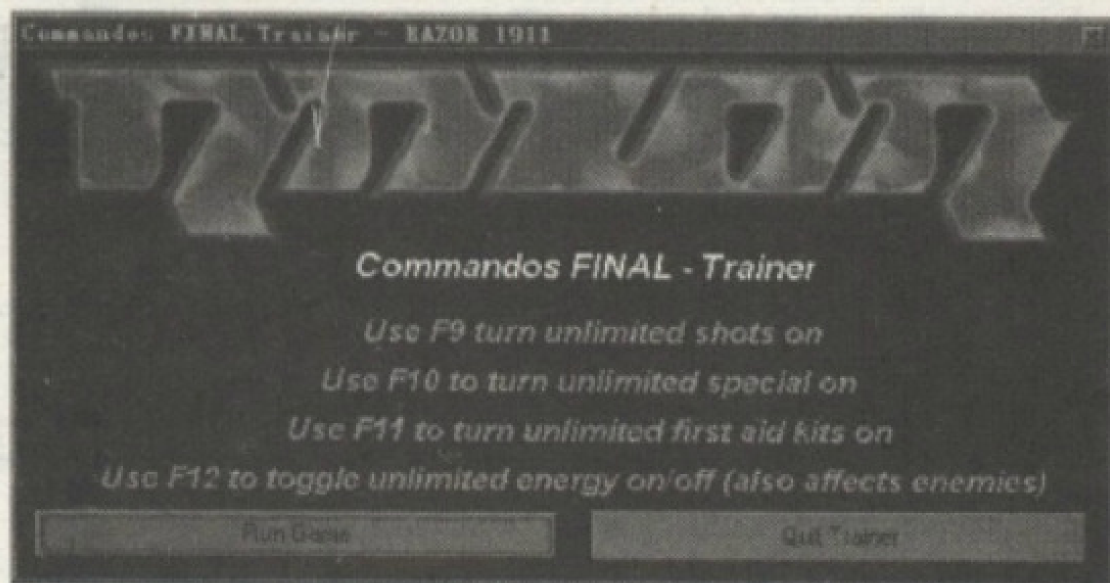
这个夏天有点特别，这是一个属于足球和男人的夏天。尽管生活中属于世界杯之夏喧嚣的声音和激昂的热情已慢慢安静了下来，法国队夺冠固然不错，大力神的金杯上又刻下了一个新的名字，但眼看着心爱的球队折戟而归，总有点心有不甘。所以别忘了，我们还有游戏，还有虚拟世界中的《世界杯98》。这个天地里属于足球的战斗才刚刚开始，让我们为自己的球队再次披上战衣，竞逐在绿茵场上！！！

由于《世界杯98》是在五月份正式上市发行的，早于世界杯正式开赛的日期，所以其中的一些球员资料并不是很准确。这让我们在观看了世界杯之后再来进行游戏的时候，未免有点不能尽兴的感觉。所以当世界杯结束之后，我们重新上网查找，为大家找来了以下两个最新的世界杯98的球员资料补丁（分别在光盘patch目录下的Wc98new1和Wc98new2目录下）。

先为大家介绍一下这两个补丁的使用方法，很简单，将相应目录下所有的文件拷贝到游戏安装目录下的UESER目录下就可以了，不过在这之前，可千万别忘了做好备份的工作以避免意外的情况发生。再为大家说明一下两个补丁的区别。我们是根据这两个补丁时间的先后来为他们命名的。前一个目录Wc98new1内的球员资料是在6月初，世界杯尚未开赛前，制作者根据国际足联所公布参赛各队的22人名单所制作的，可以说是在资料性上绝对准确。而后者Wc98new2目录下的资料则是在6月底，世界杯将近尾声的时候制作的，制作者根据各球队在世界杯上登场亮相的真实情况为他们度身定做了这一套最新的资料。所以你甚至可以看到全部染成黄发的罗马尼亚队，而且作者还根据球队的表现对他们各自的能力值作了相应的调整。好了，介绍就到这里，至于如何选择就是大家自己的事了。

《盟军敢死队：渗入敌后》修改器 （Commandos:Behind the enemy line）

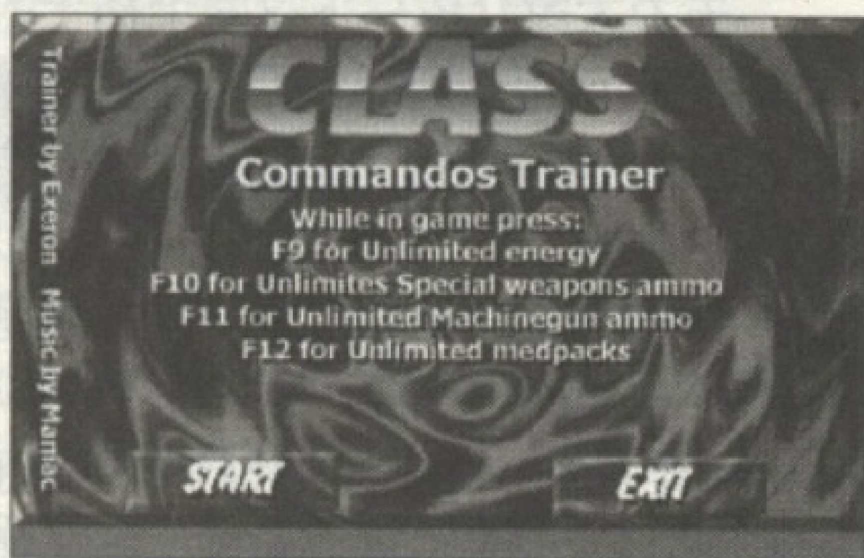
战争总是给人类带来痛苦，幸好我们只能在电脑屏幕前去体验所谓残酷无情的战争。是人类共同的努力



才为我们造就了一个和平的世界。但尽管如此，历史是不应忘记的，就好象五十年前那场旷日持久，给人类带来深重灾难的二次世界大战。喜庆的日子原本不该提这些不吉利的话题，不过想到这些既然与下面我们所要介绍的这个游戏有关，那就顺便提上一笔吧！

《盟军敢死队：渗入敌后》的异军突起多少让人感到有些意外，游戏事先并没有太多的宣传，但是一出现后就吸引了众多玩家的视线。我们想抛开游戏的外在素质不谈，游戏对于战争情景真实的再现应该是一个很重要的原因。除去因为游戏设计本身无可避免的限制，在游戏中，每个玩家都得学会像个真的特种兵似的思考和解决问题。

《盟军敢死队：渗入敌后》这个游戏的确很不错，但是他的难度未免就有点过于刁难一般的玩家了，在这个游戏推出后的不久，很多玩家来信向我们索讨这个游戏的密技或攻略，为此我们特地在本期及时为大家介绍以下两款这个游戏的修改器。



将光盘内相应目录下的文件全部拷贝至游戏安装目录下（两个修改器comtrn1和comtrn2中的任意一个），然后启动修改器，在修改器界面上都有"开始游戏"这个选项，按这个进入游戏，在游戏中按下修改器主界面上所标明的热键便可以获得相应的功能。不过我们希望大家尽量不要使用修改器来进行这个游戏，否则你会发现乐趣尽失。另外要提醒大家注意的是，这两个修改器对某些硬盘版的《盟军敢死队：渗入敌后》不起作用，所以你如果银子够的话，劝你弄套正版试试。

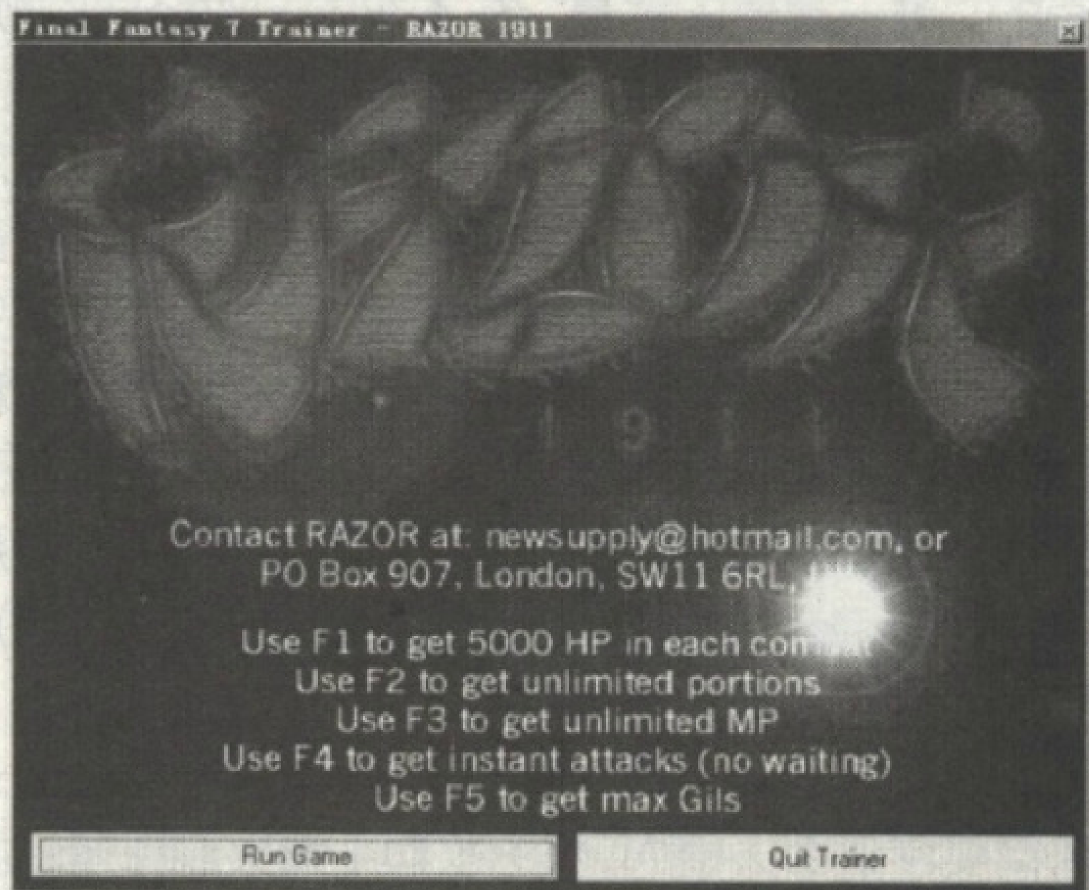
《最终幻想 VII》(Final Fantasy VII) 修改器

时间会改变很多东西，让今天变成昨天，让昨天变成永恒……

世间大多数的东西当时间前行，转眼间就如昨日黄花般凋谢，而有些却如宝石般沉浸在时间的长河里熠熠发光。人物、思想、哲学、小说、电影、游戏，概莫如是。我们想《最终幻想VII》应该也是能留在人们（至少是游戏玩家）回忆中的。

早就在PS上就已经领略过《最终幻想 VII》的风采，照理时隔一年半以后才在PC上看到它，应该不会再有当初的激动了。但是奇怪的是，我们在经过了长长的安装之后，进入游戏前的一刹那，都显得有那么一点莫名的兴奋。就好象剑客在看到一口宝剑出鞘前，总会有一点忍耐不住的感觉。

喜欢这个游戏精美的制作尚在其次，更为撩人的还是那史诗般辉煌曲折的剧情。就如同一本好的小说，总会让人产生一再阅读的冲动。只可惜游戏始终还是游戏，不能像小说那样，想看就看，想放就放。我们总是很急切的想看剧情的发展，而游戏却偏偏要设置那讨厌



而强悍的怪物来做对。而且每次的战斗时间又是不短，要是一不小心，半途夭折，从前一个存档重新开始就够人呛。怪不得以前在PS上将这个游戏完美打爆的朋友竟花了一百个小时。上帝，我们可没有那么多的时间，所以改吧！将修改器文件拷贝到游戏安装目录下，启动修改器，由修改器主界面的"进行游戏"进入游戏修改才会生效，在游戏进行中按下修改器主界面上所标明的热键便可以痛快的凌辱你的敌人了。

不过还是要提醒大家一声，尽管有了这个修改器，要想完成这个游戏仍然需要相当长的时间。你可要三思行事噢！

好了，也该到小店打烊的时候了。那么，下次见。

our homepage:www.see.online.sh.cn/tianjiao
our mail:tianjiao@online.sh.cn



游戏试炼场

北京 悠悠



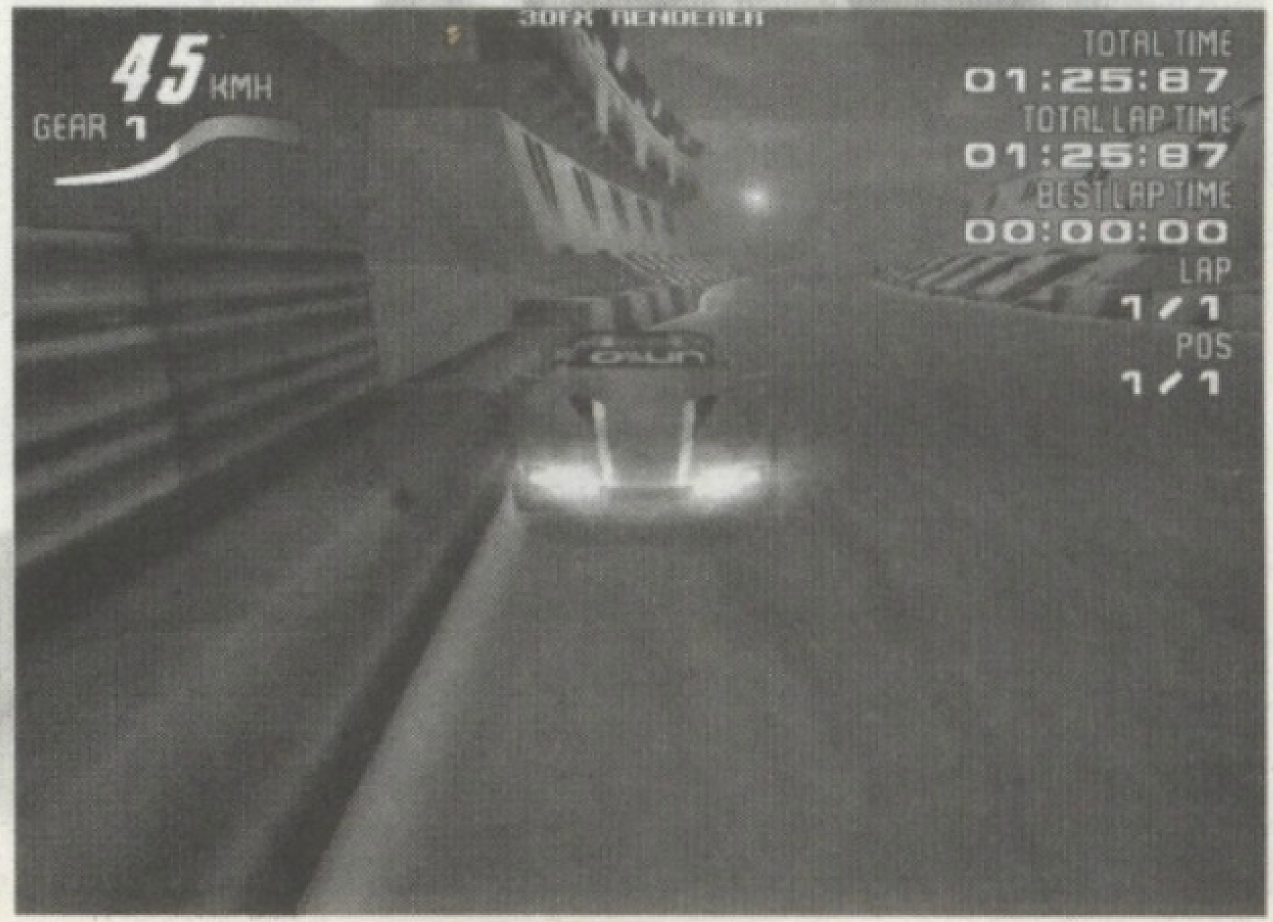
机车领袖 Motorhead

只有速度狂才能生存----你猛然提速，将油门加到5档，车速也已经达到了200公里，眼看又是一个急拐弯，面前的障碍物以不可抵挡的速度向你冲来，已经没有任何时间让你做出任何反应，你只是机械地使劲的踩着刹车，向左满打车方向盘 ，任凭车头发了疯的向前冲去，就在这一切都应该归结于一声轰然巨响的同时，你的车尾重重地扫过栅栏，车身被震得有一点点跳了起来，在空中转了个圈后，奇迹般地又落在了跑道上，你无暇多想，调至2档继续加速，终点就在眼前，可是旁边的车手离你太近了，很有可能在这最后一秒被他超过，这时你猛打左盘，迅速踩下前刹车，就在那一瞬间，车身横了过来，被后面的车手推着过了终点，呼，享受这来之不易的胜利的喜悦吧，只是别忘了，是它把这份快感带给你的----这就是由DIGITAL ILLUSION公司制作，英国GREMLIN INTERACTIVE公司发行的最新款赛车游戏----《机车领袖》。

也许，对于大多数人来说，它并没有什么太大的不同，它和其他同类游戏的唯一一点区别就是它的速度，对！就是它，致命的速度，让你心跳加速，让你血液沸腾的速度，如果你真的是最忠实的赛车游戏追随者的话，或许，就这么一小点的不同，就足以让你欢呼雀跃，不是吗？游戏是完完全全以速度为中心来体现自身的魅力的，比如说它的画风，也就是游戏的画面效果，《机车领袖》在这一点上完全不象那些什么《劲爆实感赛车》、《游览车大赛》什么的追求那种非常色彩斑斓艳丽的感觉，而是采取了一种非常前卫的冷硬派的效果，不管是车身也好，跑道也好，景物也好还是各种建筑也好，全部被涂上了这种灰冷的色调，如果你不注意的话乍一看，还会以为车身上没有贴图呢，但是，这并不说明游戏的画面就不华丽了，相反，那种在车身上和各种景物表面反射出来的流光异彩的感觉不是在其他游戏中所能找得到的，另外不可否认的是，这种强烈的灰色调或者说这种金属质感绝对地加强了在游戏过程中的速度感。在能够每秒种生成600000多个多边形的强大引擎的推动下，平均由300个多边形贴图组成的赛车飞驰在平均由15000到17000个多边形组成的赛道上，享受那达到50祯每秒的平滑视频不能不说是一种无与伦比的享受。再加上具有完全真实物理特性的碰撞效果，相信任何一个人都会为之疯狂的。更加另人难以置信的是，游戏在不需要3D加速卡的支持的情况下表现出来的效果竟然毫不逊色。

游戏中速度的体验将会在大西洋彼岸六个不同的场景下带给你，包括城市中的高速公路、被废弃的采矿基地等等，因而不会给你带来任何枯燥的感觉，而且在你取得了一次又一次的胜利之后，将会有一些隐藏赛车和赛道作为奖励而供你选择，而除了以上所说的一切之外，游戏中给人印象深刻的无外乎为电脑对手的AI了，象以往的一些赛车游戏，电脑对手只是机械地按照原来游戏设计好的路线来前进，似乎永远都没有什么大的变化，而在《机车领袖》中这一切将变的不同，没有固定的路线，没有固定的方式，电脑对手瞬间变得可怕起来，会利用各种方式来阻止你的前进或者说千方百计地超越你，抢道，甩尾，只要你能想得出来的，它都能做到，游戏AI能做到这个地步，倒是真真让人心惊胆寒了。

在GREMLIN INTERACTIVE公司的网站也就是《机车领袖》的官方网址上还提供了最好成绩上载和影



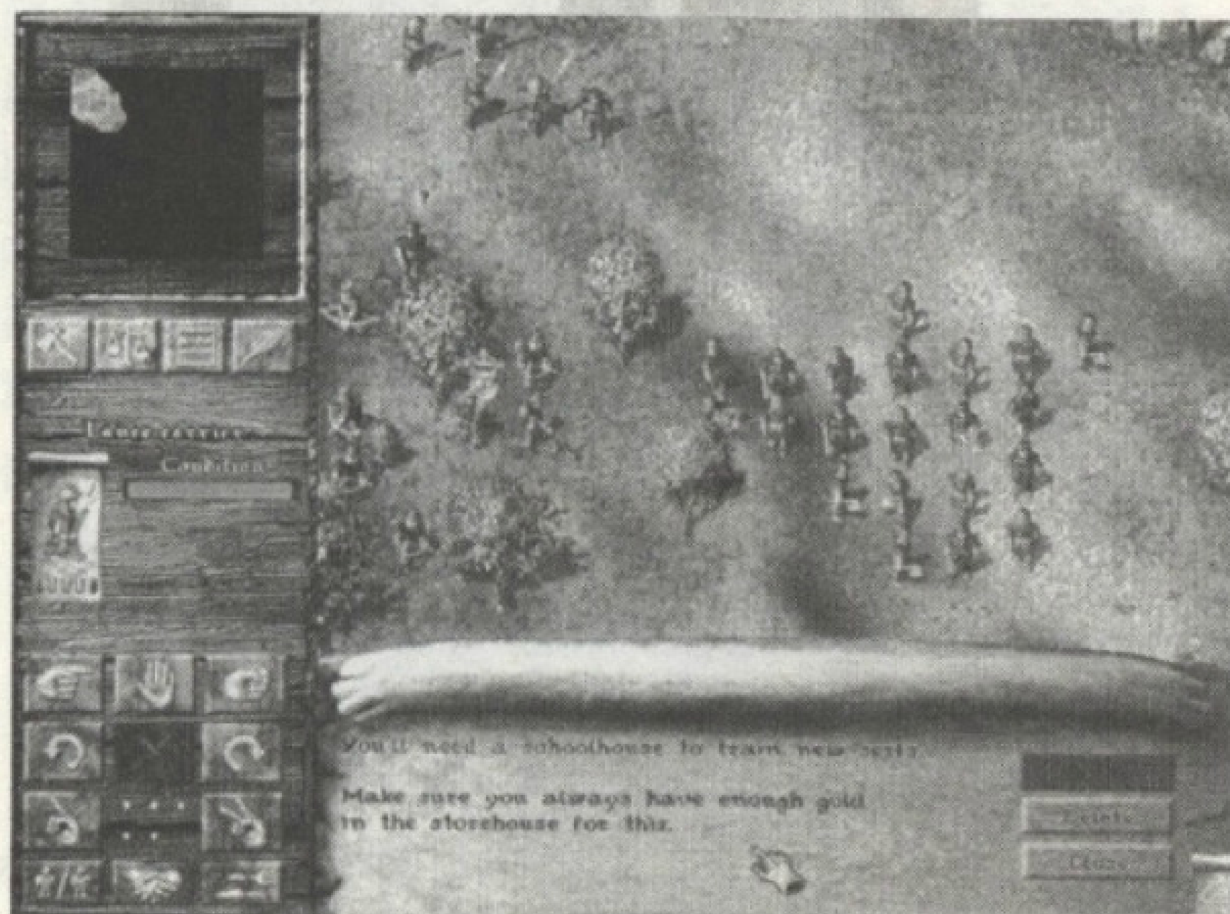
子赛车下载功能,详细操作规程请参看其网站上的详细说明, 而且在那里还提供了各种象PATCH和一些THEMES、AVI等等周边东东可供下载, 你想想, 当你看见你自己的大名在GREMLIN的最好成绩排行上出现的话, 那感觉一定不错吧。

骑士和商人
Kinghts & Merchants

在经历了许许多多场战争之后, 一个原本强大的国家被分裂成为了各个诸候国和统治领地,而原先皇家的军队也分别解散到了各个侯国和统治领来继续维持皇家的尊严,同时,每一个侯国的统治者们都急于其他的国家发动一次又一次残烈的战争,整个大地又重新陷入了一片战乱和混沌之中,而这时的前首都的所在正被一些起军反叛的军队围城攻打,你,作为这个城市里最后仅剩皇家士兵中的一员,在这即将到来的战争前被推上了保护国王的位置……

这就是由Joymania制作, Topware Interact-ive发行带来的一款应该说是即类似于传统意义上又有些不太一样的即时战略游戏——《骑士与商人》, 这个名字听起来就有一点怪,如果说骑士作为一个战争游戏还比较好理解的话,那么商人又是什么意思呢? 而当这两个放在一起的时候又是什么意义呢? 或许这些都无关紧要, 因为这个游戏真的是很好玩, 而且真的是有一点不同哦!

在《骑士与商人》中, 游戏给我们重新展现了一个由完全虚构的地图构成的中世纪的世界,而其他所有游戏的组成部分和场景都是基于那个时期的欧洲的真实情况再现的, 包括象历史上有名的盎格鲁撒克逊时期(1200 A.D.)。玩家始终扮演着宫殿守卫兵队长的角色,而那些反叛者们对皇城的进攻更让你感到有责任保卫你的城市,而这就是在这个已经被分裂成无数个侯国和统治领地的王国所剩下的全部了,这也就是你中世纪冒险





的开始, 现在, 你, 为了你的国王, 你必须将所有的其他的侯国的统治领地重新夺回来, 你能行么?

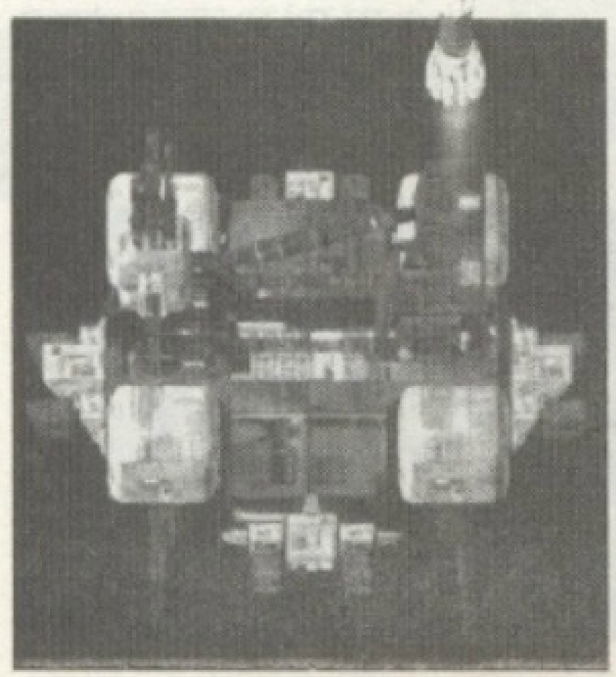
好了, 游戏既然叫做《骑士与商人》, 那就自然有它的道理, 其实不用我说你想想也应该能明白, 经济和战争又怎么能分得开呢? 因为《骑士与商人》实际上可以看成是一个由战略和经济有机结合体,而且经济在这个即时的战争游戏中还占据着非常主要的地位,在游戏中, 玩家可以生产各种不同的产品, 可以让你的奴隶去建造各式各样的具有浓郁中世纪的房屋和生产工具,游戏中的经济结构也是非常的明确和精简,你必须用你生产出来的产品再加以各种原料来维持你所有的建造,而所有这些建造系统都将以高细节的方式在屏幕上非常清晰的显示出来,如何掌握对经济最快和最有效的控制方式毫无疑问地是你制胜的关键。作为一个战争游戏, 在你所有生产出来的产品中,最不可忽视的自然就是那些武器和盔甲, 但是, 做好"后勤"工作也是你绝对要特别花心思的地方,你将要决定你的商品将以什么样的方式和通过什么样的途径从你计划建造起来的道路上运送,因为你的奴隶要从各个建筑物之间来回运送物品和器皿,所以你的建筑物建造空间计划的合理性又成了一个非常重要的因素,所有这些都将是会直接对你的经济造成影响的。而在游戏中, 包括这些奴隶建造、生产等等活动, 你都不能直接对其进行控制, 你只有对于战争才有绝对的发言权, 这样的设计倒也是满有新意的。游戏的画面是最另人称道的另一处, 在屏幕上, 每一个人的动作, 包括他在搬运物品还是在干活, 他们的行为将会非常细腻地被表现出来, 而且不尽相同。

总之, 这款《骑士与商人》的确是一个非常有特色的战略游戏, 把战争和经济非常完美的结合, 而且不会让你觉得费事儿。不知道你在终于收复了旧河山后的感觉是怎么样的呢?



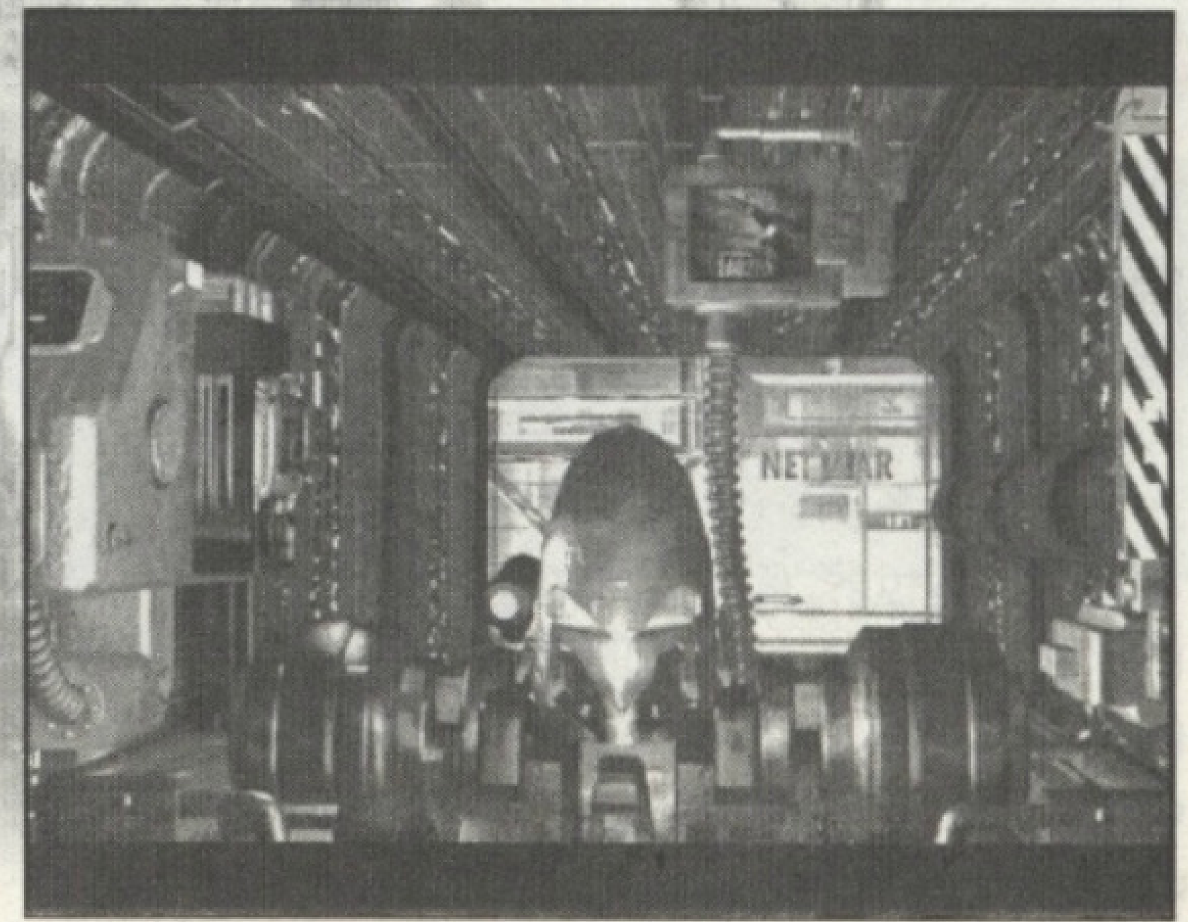
纵观今年的游戏市场，比去年显得"冷静"了许多，上市种类和数量都有一定减少，但对于国产游戏来说，无论在选材、创意、画面等方面，都有了显著的提高。谈起国产游戏，就不能不提到《生死之间》。作为国产第一部成功的即时战斗游戏，其技术水准和整体质量都达到了一定的水平。随着对游戏越来越深的了解，我发现《生死之间 I》与国外的即时战斗游戏在更深层次上有着的显明的不同，她更具有中国人的思维特点，那份温馨与激动至今难以释怀……

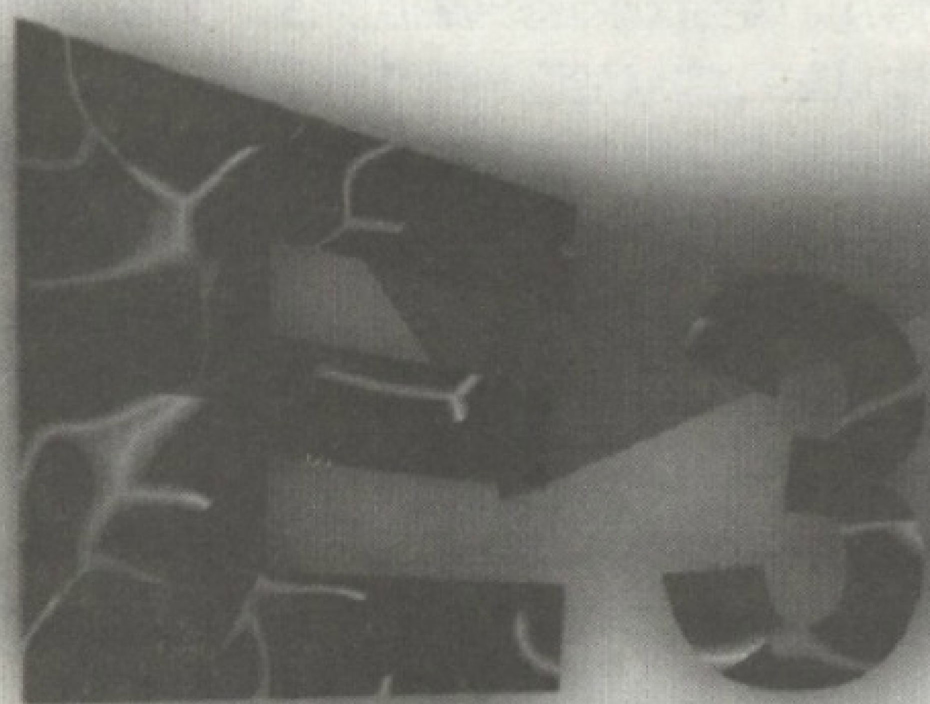
绝对令人期待的是，《生死之间》二代目前制作阶段的工作已基本完成，紧接着就要进入艰巨的游戏整合、测试和调整阶段。整个游戏除了熟悉的操作界面外，已很难找出与一代相似的地方。游戏制作技术上的进步是显而易见的，应用了一些较先进的技术表现方式，例如即时运算的光影效果、多层不等速卷轴表现的空间效果等，画面质量也比之一代有着明显的提高，想象力更趋丰富，物体的比例被显著拉大，使真实感更强，这些都是较符合当今世界游戏制作潮流的。"外国人能作到的我们也能作到，或者说也应力争作到。"这是鹰翔带给我们的誓言，也是国产游戏发展的精神支柱。姚震谈到："为了使美术人员能够准确把握二代表现的太空感觉，我们特意请北京天文馆的工作人员帮助搜集、整理了大量天文资料，如果单纯的与国外的美术设计拼画工，可能我们会在相当长的一段时间里甘拜下风，时间、资金也耗不起，但只要多想些办法，取长补短，我们还是有能力做好的。"二代的场景设计水平较一代有着较大的提高，太空的深邃感和地形的层次效果得到了很好的体现，较《星际争霸》也毫无逊色。



"二代一共有五十多种建筑和武器，比一代多了一半多，数量的增加，使游戏内容的更加充实，武器设计的思路，也从单纯的从地面一空中、距离远近和威力大小，提高到了还须考虑到各种武器不同的物理特性，即武器之间的相互克制性，这方面一代已经得到大家的首肯，二代力求更加丰富。另外一点更为重要的是，二代在整个游戏的结构上与一代，甚至说当今的即时战斗游戏都有所不同，现在的即时战斗游戏通常是：在地面上建基地发展、采集资源、生产武器等等，而《生死之间》二代则引入了全新的概念：在茫茫太空中建起一座可移动的太空站，你可以开着它去收集陨石上的太空金属元素，而且也可以从被击毁的建筑物的碎片中获得。太空站可以建得很大，甚至很多，宛如一座座太空城市……"这个设计听起来挺新鲜，因为迄今为止还没有哪个游戏是这样做的，我一时还难以想象真正玩起来会是什么样子。姚震对我的疑虑表示理解，解释说："游戏的可玩性是一个游戏的灵魂，二代已经为此作了充分的准备，建筑物和武器在数量、种类上的增加，本身就使得游戏的内容得以更加丰富，而且由于引入武器特性的概念必然带来各种不同的战术变化，这本身就是可玩性的一个显著标志，而可玩性的另一个标志就是新鲜感，二代的场景和无人采用过的游戏方式，必然会引起玩家强烈的好奇心，当然，游戏的可玩性还有另外一个重要方面，就是平衡性，没有绝对有效的武器，这应该是即时战斗游戏很强的一个卖点，即时战斗游戏不应该演变成速度游戏，象C&C，谁造坦克造得多，谁的鼠标好使，谁就会赢。游戏的平衡性需要在游戏单位的内部设定上加以区别。"

总之，《生死之间 II》作为续作所带给我们的将是一种全新的感觉，她将会使我们对国产游戏充满信心。我们期待着作品的早日完成，同时也预祝鹰翔以及其他为国产游戏默默奉献的人们早日成功。





E3大展游戏全面介绍

ION STORM

网址HTTP://WWW.IONSTORM.COM

ION STORM，基地建于德克萨斯的达拉斯，一个优秀的游戏制作小组，由“五虎将”J O H N ROMERO、TOM HALL、TODD PORTER、WARREN SPECTOR和JERRY OFLAHERTY组成。他们成立于1996年11月。

DAIKATANA
平台：PC
发行日：1998年末

约翰·罗梅罗采用QUAKE的引擎制作的一款第一人称视角的备受期待的游戏，游戏本身的资料已经在去年的8月即全球宣传，这个冒险游戏以一个主剧情为线索，讲述25世纪的日本人MIYAMOTA为了捉拿阴谋家BENEDICT，穿梭于日本、希腊、挪威和美国四个空间和时间段，费尽周折，夺回一把大刀的故事，大刀是一个曾治愈了爱滋病的博士发现的一个可以任意在时空间来回穿梭的魔法武器，当被邪恶势力得到后，麻烦也就随之而来。此外，游戏采用另类的动作冒险手法，在第一人称和第三视角之间切换作战场景，同时还采用了RPG中的升级属性，即时光源效果一流，堪称“动作制作之王”罗梅罗的跨世纪的作品。

DOMINION: STORM OVER GIFT3
平台：PC
发行日：1998年6月

也是EIDOS INTERACTIVE公司出售的产品，这是一个银河系的统治者进行的一场战争，带领玩家进入一个战争的世界，使这儿成为自己的殖民地和征服对手的区域，属于SCI-FI即时战略游戏，由离子风暴小组的副总裁TODD PROTERAND和艺术总监JERRY OFLAHERTY制作和设计，游戏有40多个任务和70多个联机地图供玩家使用。

MELBORUNE HOUSE

网址: HTTP://WWW.BEAM.COM.AU

MELBOURNE HOUSE公司，是BEAM SOFTWARE的分公司，总公司是澳大利亚的股票上市公司，从事互联网多媒体娱乐软件。

DETHKARZ
平台：支持向后操作系统
发行日：1998 耶诞节



一流的3D赛车枪战游戏，有12个赛道，数款车型，空前的图形硬件支持，卓越的枪战效果等。

KKND II
平台：PC
发行日：欧洲是1998年6月，美国是1998年8月

可以说是中国玩家比较青睐的游戏，其前作是第一款汉化了的即时战略游戏，AI水准受到我国玩家的推崇，如今的2代效果更加爽，其特色是45个单人任务；完全任务的编辑器；支持8人的联机对战；20个联机地图；建筑物的编辑器；增加了空战部队和两栖部队的军种；流行的雾气效果，更好的将你的作战部署隐藏起来；采用动态捕



捉技术。

MICROPROSE

网址：HTTP://WWW.MICROPROSE.COM

MICROPROSE公司，建立在PC平台上的国际交互式娱乐电脑游戏业的佼佼者，当不少游戏软件公司正在从事16-BIT到32-BIT的转轨时，该公司现在已经在为64-BIT进行游戏开发工作。此外，他们的网络游戏也是成就多多，五个创作小组各个响彻寰宇，他们是加利福尼亚的ALAMEDA公司，马里兰的HUNT VALLEY公司，南加州的CHAPEL HILL公司，德克萨斯的AUSTIN和英格兰的CHINNING SODBURY公司。该公司的《文明》系列被全球公认是本世纪最优秀的游戏。

GUNSHIP Ⅲ
平台：PC

直升机战斗策略模拟游戏，经典的直升机系列最新产品，提高了先进的AI技术，MICROPOSE市场部的资深理事TOM NICHOLS认为这款游戏是同类游戏中的出彩产品，"这是未来的游戏模式，就象我们所知的M1 TANK PLATOON Ⅱ一样，这两款游戏都是在同一个战斗模式下的优秀产品，双方的互补性相当完善。"

X-COM ALLIANCE
平台：PC



MICROPROSE素来注重游戏的策略，《幽浮》系列是另一个代表，由于他们打入中国市场时间不长，所以我们熟悉的游戏如《猎户座之王》系列和《幽浮》系列都是近几个月才跻身中国市场的，这也许是公司在经营策略上的一个败举吧！但《幽浮》的回合制策略游戏确实好的没话说，如果有汉化版本当然更好。

CIVILIZATIONⅡ: THE EST OF TIME
平台：PC



直到现在，《文明》系列在国内都没有正式的代理商，笔者是一个《文明》迷，除了神级根本无法打败对手（当然是多国战争）外，每个级别都是硕果累累。应该说，游戏的内涵丰富，真实模拟现实，例如当你在游戏中派遣间谍设置核子爆炸时会遭到全世界的制裁，孤立的感觉让你不得不屈服外部压力，否则你会看到其他各国的联盟，共同对付你的感觉很象现在落魄的印度一样（游戏的难度越高，其《文明》程度也提高，如果还象酋长级那样见到对手就蛮横勒索或出尔反尔，你马上就会被踢出局），所以也是这款游戏让我迷上了国家政治大事，我个人的《文明》HOME PAGE也在制作之中，欢迎届时能有《文明》迷们参观以及提供《文明》线索。好了，言归正传，这款《文明》游戏使用了《文明》的源程序，尽管西德·梅尔去了EA，但游戏的实质仍然可称西德·梅尔的《文明》，游戏在动画、AI和互联对战上又有所提高，是值得期待的作品。

MECHCOMMANDER
平台：PC
发行日：1998年夏

即时动作策略战争游戏。游戏背景还是在BATTLE MECH的战场中，玩家指挥机甲战士争夺牙色星港的控制权，但此港口被JAGNAR种族控制了7年，游戏注重的是机甲战士的管理和复杂的即时战略技巧，由TOM TODD制作，游戏通过完成任务提高自己的装甲，而任务有30多个，你要选择最好的领航员，同时综合各个人员的属性，配备出最佳的攻击及防御组合，此外还有矿车、侦察车、雷达等设施，如果夺到敌人的装甲，你可以改造研制更好的兵种。

TOP GUN: HORNETS NEST
平台：PC

空战游戏，有30个任务等待玩家完成，可以在LAN或INTERNET上联机对战。

FALCON 4.0
平台：PC
发行日：1998年夏

模拟游戏，战鹰系列4.0成功地确定了新的飞行模拟游戏新标准，飞行模拟迷的共同期待！

STAR TREK: THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD
平台：PC
发行日：1998年秋

动作游戏，采用了前文提过的UNREAL3D引擎，个人射击游戏，是MICROPROSE向射击类游戏的一次尝试。

MECHWARRIOR Ⅲ



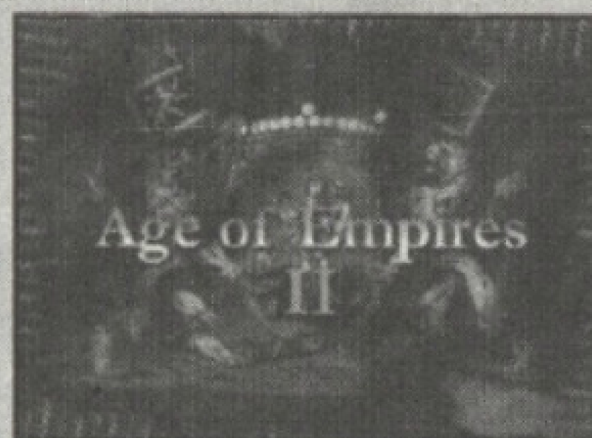
动作游戏，由ZIPPER INTERACTIVE小组制作。

MICROSOFT

网址：HTTP://WWW.ZONE.COM（游戏网）

MICROSOFT公司，成立于1975年，介略。

AGE OF EMPIRES Ⅱ
平台：PC
发行日：1998年11月后



《帝国时代Ⅱ》有了哪些新特色呢？游戏从罗马衰败到哥伦布发现新大陆这一时期开始，出现了新的时代和种族，包括北欧海盗等，游戏的图形还是绚丽多姿，这是笔者见到的画工方面最为漂亮的游戏，建筑物的体积变大，出现了类似《魔法门英雄无敌》中的开城门的作战场面，增加了全新的兵种，地图是原地图的3倍，能源管理自动化，交易非常重要，因为黄金再也不能随地开采，而是通过和对手交易才能拥有……即时战略游戏制作到这个份上，简直让人不可思议，这又让我想起了那款虽然水准一般，但想法奇特的《英伦霸主》了！

MOTOCROSS MADNESS
平台：PC
发行日：1998年12月

赛车游戏。

MICROSOFT COMBAT SIMNLATOR
平台：PC
发行日：1998年10月

模拟飞行的引擎设计的二战空战模拟游戏，其前作在模拟类游戏中创下过销量第一的纪录。

URBAN ASSUALT
平台：PC
发行日：1998年9月

具有深度的策略动作游戏，从个人的机舱视角，控制15个战斗运输工具，来自机场、直升机、吉普车、坦克等，玩家用命令控制军队的各种战斗模式。

微软的游戏在线联网，以下2款游戏均是在线游戏，WWW.ZONE.COM是一个免费的类似于WESTWOOD和BATTLE一样的交战网络，但你必须注册，填写注册码时一定要大小写、阿拉伯数字（数字不能用作首发字母）等相互使用，笔者的注册码为KKZI4ZP5（其中I为小写字母）供玩家参考。事实上，我在这里发现了许多世界上一流的《帝国时代》高手，他们对于亚絮族的使用真是让笔者自叹不如。

MONSTER TRUCK MADNESS Ⅱ
平台：PC
发行日：1998年6月



疯狂大脚车Ⅱ，在图象质量上再次提高。

REVENGE OF ARCADE
平台：PC
发行日：1998年7月

五个拱廊游戏装配线的组合。

MINDSCAPE

MINDSCAPE公司，总办公处在美国加州的NOVATO，在加拿大、英格兰、德国、法国、日本、澳大利亚有办事机构，公司包括的子公司有加州SUNNYVALE的策略模拟创意公司SSI，其《猎鲨潜航》曾在国内掀起了潜艇热潮；MINDSCAPE成立于1980年，是基地在伦敦的PEARSON国际媒介财阀的一部分。

STRATEGIC SIMULATIONS INC公司，即熟知的SSI公司，是电子娱乐游戏的发行商，成立于1979

年，基地在SUNNYVALE，公认的五星级游戏公司，在1997年10月，公开了他们的LIVING BATTLEFIELD引擎系列，推出了PANZER GENERAL2（《装甲元帅2》），产生了轰动效果，引起全球瞩目。此外，《黑暗殖民地》也获得同样赞誉，他们的战斗系列游戏在世界首屈一指。

CREATURE II
平台：PC
发行日：1998年秋

受欢迎的CREATURES的续集，虚拟的生活模拟，在全球卖出40万个副本。CREATURE2融入更多的人工生活技巧，通过在虚拟世界的繁殖人口遐想人类居住的历史，你需要了解包括许多人体内部的复杂器官系统的运转和生态系统、生物学和繁殖生物的健康，一切都是复杂而充满诱惑力的，看来是否又要让玩家掀起一股医疗热潮呢？

THE BLACKSTONE CHRONICLES: AN ADVERTURE IN TERROR
平台：PC
发行日：1998冬

一款以JOHN SAUL的畅销小说系列改编的游戏，属于恐怖系列，分6辑，自1996年1月上市以来小说在全球卖出650万本，正如这本书的吸引人一样，这个游戏也是很吸引人的，我们不妨拭目以待。

TEAM APACHE
平台：PC
发行日：1998年6月



直升机的模拟游戏，主机型是AH64A，是美国军队的常规机种。游戏任务包括哥伦比亚篇章，帮助当地政府对付毒品分子；斯托维亚篇章，解决该国国内战争……总共16个任务。

PANZER COMMANDER
平台：PC
发行日：1998年5月



SSI公司战争题材的游戏。装甲司令这款游戏允许玩家有24款坦克，来自4个国家。还有可选的司令官、主驾驶员和机器工程兵等。游戏在三个德国人和三个俄罗斯人之间展开，每个战斗包含24个场景，每个场景包括美国、英国、德国和俄罗斯四种军队，在配上可以调整150种可创的场景修改器，真是爽得不得了。

FIHGTING STEEL
平台：PC
发行日：1998年秋



SSI公司制作，还是一样的背景题材，只是战斗更激烈。

WARHAMMER 40000: CHAO GATE
平台：PC
发行日：1998年7月/8月

SSI的战斧游戏，海战游戏。

SWORD OF HEROES
平台：PC
发行日：1998年秋

神奇的个人扮演策略游戏，，游戏注重军队和经济的养成，数世纪以前，帝国分成6个小王国，玩家作为皇室的继承人控制着一个城市的军队，目的是发现其他的王国的位置和重新控制他们，为此，你必须控制资源、建筑城市和强大的军队，击败对手

PEOPLE GENERAL
平台：PC
发行日：1998年秋

采用LIVING BATTLEFIELD引擎的战斗游戏。

MULTITUDE

MULTITUDE公司，成立于1996年，公司的创立者显然当时就预见到未来的游戏是属于INTERNET，在ONLINE游戏还不是很流行的年代就成立了这家主机构以联网对战为目的的交互式游戏公司，作为联网游戏的先驱，该公司带给了玩家最好的联网服务。

FIRE TEAM
平台：PC联机
发行日：1998年6月
售价：49.95美圆

FIRE TEAM包括一个光盘和一个NC-65D的游戏软件听筒和传话筒，使你可以即时交流，在网上免费使用一月，对游戏没有限制。因此，每月只需9.95美元的费用作为服务。FIRE TEAM带给你最好的联网游戏设计思维，融合对话技巧的优势、编队的游戏引擎创造一个独一无二的联线游戏天地，游戏通过热情和宽广的交互式想法为游戏本身带来满意的客观环境，剧情是典型的INTERNET模式。

RIPCORD GAMES

RIPCORD GAMES公司的基地在加利福尼亚的SANTA CLARA，松下交互式娱乐多媒体公司是专注于消费者娱乐软件的MATSUSHITA ELECTRIC美国公司的一部分，他们是教育软件、娱乐软件和数据镜像的软硬件巨头。

ARMOR COMMAND
平台：PC
发行日：上市
售价49.95美元

在2910年，让玩家进入更深的战斗空间，两个派系之间争权夺利，联邦军队是TERRAN FEDERATION，而另一个部队则是外星联盟，玩家控制2020个以上的地球人和陆地重型武器如坦克、喷气式攻击机等，为了战争的胜利而争夺取胜的关键因素原料，他们分杂在不同的星元之间，取得一个能源的作战资料，就需要雇佣更多种的摄像部队，包括卫星来探测资源。一个逼真的活动360度自转雷达系统可以使敌人战略部署土崩瓦解，并由此让玩家取得最终的胜利。

LEGENDS OF BLADE MASTERS
平台：PC
发行日：1999年

3DRPG游戏，古时的战争在整个王国打响，，一个古时的预言表明这个战争的胜利规则将由握有BLADES OF CHAOS的人取胜。整个历史之中，传奇的勇士要解决各种神奇的任务，但是结果注定要非常的让人失望，在过去的100年间，王国在LORD AARON的治理下繁荣昌盛，现在却变得混乱不堪，开始行动吧！

TERROR FIRMA
平台：PC
发行日：1998年第四季度

3D视角的恐怖游戏，你作为采矿殖民部落的基地司令官抵达了空间最远处，巨大的、有力量的MANTIS昆虫生物踏上了这个星球，并准备在这儿定居，由你的部队生物化学家、医学家、机械学家、机器人和所有员工参与了这场大战，你要阻止昆虫的袭击并毁灭他们。

GUARDIANS
平台：PC
发行日：1999年中期

第三人称视角射击游戏，作为UMBREK的成员，你要和邪恶的外星部落争夺银河系的和平。

SPACE BUNNIES MUST DIE
平台：PC
发行日：1998年9月

3D动作射击游戏。

SPEC OPS:RANGERS LEAD THE WAY
平台：PC
发行日：1998年春
售价：49.95美元

射击游戏。

STRATOSPHERE: CONQUEST OF THE SKIES
平台：PC
发行日：1998年5月15日
售价49.95美元

策略游戏。

TERRA VICTUS
平台：PC
发行日：1998年下半年

即时动作模拟游戏，在NEO WORLD的王国，玩家扮演反叛者的军队的领袖，在和邪恶的MAX VOH HARMER为自由而战。游戏支持多人连线对战。

GUNBOAT DIPLOMACY
平台：PC
发行日：1999年春

即时战略的动作模拟游戏，在4996年，QUESTING KNIGHTS从他们的任务中返回，国王派遣他们抵达另一个宇宙，寻找人类丢失的世界，这个世界包括

人类的后裔和各种遗留的文化财产，从粗野到高科技的技术，你必须尝试这个世界的所有东西，从事商业和建立新的王国。

SEGA ENTERTAINMENT

SEGA ENTERTAINMENT公司成立于1996年春，是世嘉的财产，主要以PC为开发平台的软件娱乐公司，领导世界拱廊游戏的潮流，公司有详细的计划表。另外，公司的硬件规模强大，POLYGON多边形技术、详细的映相组织系统、线上游戏的规模庞大、动态触发机均非常完善，他们由美国世嘉公司具体管理。

OCNFLICT OF NATIONS
平台：PC
发行日：1998年11月

你处在战争的边缘，敌人的作战武器先进，不要认为你可以轻而易举地获得部队支援或者控制资源，事实上，这是个现实的战争画面，你要领导一个真正的国家，要暗杀国王和没有士气的敌人，你还要保持你的荣誉和尊严。游戏的新即时战略标准推出了15个人物和40种单元，可以创造28个建筑，是联机游戏的首选极品。

YOOT'S TOWER
平台：MAC/PC
发行日：1998年秋

模拟游戏。

SIERRA STUDIOS

SIERRA STUDIOS和SIERRA ONLINE公司都是CENDANT SOFTWARE的一部分，他是全球最大的PC软件销售公司，也是娱乐和教育软件的领头羊，诸如SIERRA ON ONLINE公司，KNOWLEDGE ADVENTUE公司，DAVIDSON&ASSOCIATE公司，BLIZZARD ENERTAINMENT 公司，都属于CENDANT的优秀小组。

HALF-LIFE
平台：PC
发行日：1998年夏

革命性的3D第一视角动作冒险游戏，HALF-LIFE有一个优秀的故事题材为基础，对故事的情节又促进了游戏的可玩性，尽管对玩家有很大的挑战性，但是却是本次E3推出的重头游戏之一！

KINGS QUEST:MASK OF ETERNITY
平台：PC
发行日：1998年秋

重回DAVENTRY王国，来到宏伟的KINGS QUEST系列之中，神话和传奇是每日生活的全部工作，还有魔力和危险的存在，这就是这款3D游戏的特色之所在，沉浸在游戏之中吧，这可是一款冒险游戏的佳作！

CAESAR Ⅲ
平台：PC
发行日：1998年秋

前作售出了500000个单元，策略模拟游戏提供给玩家一个机会去创造历史，保卫罗马时代的这座古城，游戏允许多人连线。

UBI SOFT

网址：HTTP://WWW.UBISOFT.COM

UBI SOFT娱乐公司是一家法国游戏公司，公司在全球有13个国家的分设机构，其中包括中国，在47个国家有他们的产品销售，公司最著名的游戏是雷曼系列和赛车游戏POD。

RAYMAN Ⅱ
平台：任天堂/PC/SONY

RAYMAN再次回来了，比过去更加的诙谐幽默，游戏本身的剧情并无多大变化，主要还是在制作上大下工夫，力图让3D的精灵更加受到玩家的喜爱。

HYPE: THE TIME QUEST
平台：N64/PC
发行日：1999第一季度

难以置信的游戏风格带你回到了中世纪的古堡之中，你的英雄HYPE必须通过有限的时间去面对BLACK KNIGHT的邪恶势力。游戏有不少人物属性出现在这个无限制的3D疯狂旅行之中，而你则是穿梭在这个世界的主角，跑、跳、飞还有念咒，游戏是打斗、是解谜、也是个人扮演……

SPEED BUSTERS
平台：PC
发行日：1998秒年第四季度

一流画质的赛车游戏，有点象ROADRASH，但似乎更暴力，你要和那些条子打交道，在八辆大型车中选一辆来飙车吧，这样才能赚钱，为你得到更好的车奠

定基础!

LAURA S HAPPY HOME
平台：PC
发行日：1999 年第一季度

这是关于女孩世界的游戏。

VIRGIN

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT公司成立于1983年，是一个不错的游戏公司，但在当今这个动辄就强强联合的大公司合并的背景下，他们却被GT INTERACTIVE公司所收购，他们的母公司VIACOM的一位司库是这样聊以自慰的，"克莱斯勒被梅塞得斯收购、劳斯莱斯被大众收购，我们的VIRGIN实在没有什么奇怪的吧！"

DAWN OF WAR
平台：PC
发行日：1998 年 7 月

由资深的ELLEN GUON BEEMAN、STEPEN BEEMAN和他们的小组联袂推出。史前冲突，拉响了战争的号角，在这个奇妙的世界，取得战争的胜利才是生存的根本，游戏采用的还是三个种族中的一个，征服对手也就是征服世界。

RECOIL
平台：PC
发行日：1998 年 8 月

由ZIPPER INTERACTIVE制作，完全的3D运动。

DUEL: THE MAGE WARS
平台：PC
发行日：1998 年第三季度

作为游戏的开始，玩家扮演一个魔法师的学徒，继承了师傅的技艺，学习到宝贵的经验，来招收天下英雄。游戏有BLACK DOGS BROWNIES CENTAURS ELVES等21种奇怪生物和30个王国世界的冒险。

SWORDS AND SORCERY
平台：PC
发行日：1998 年 10 月

由DAVID BRADLEY制作，RPG游戏，支持多人对战。

F-16 AGGRESSOR
平台：PC
发行日：1998 年第三季度

飞行模拟。

WESTWOOD STUDIOS

网址：HTTP://WWW.WESTWOOD.COM

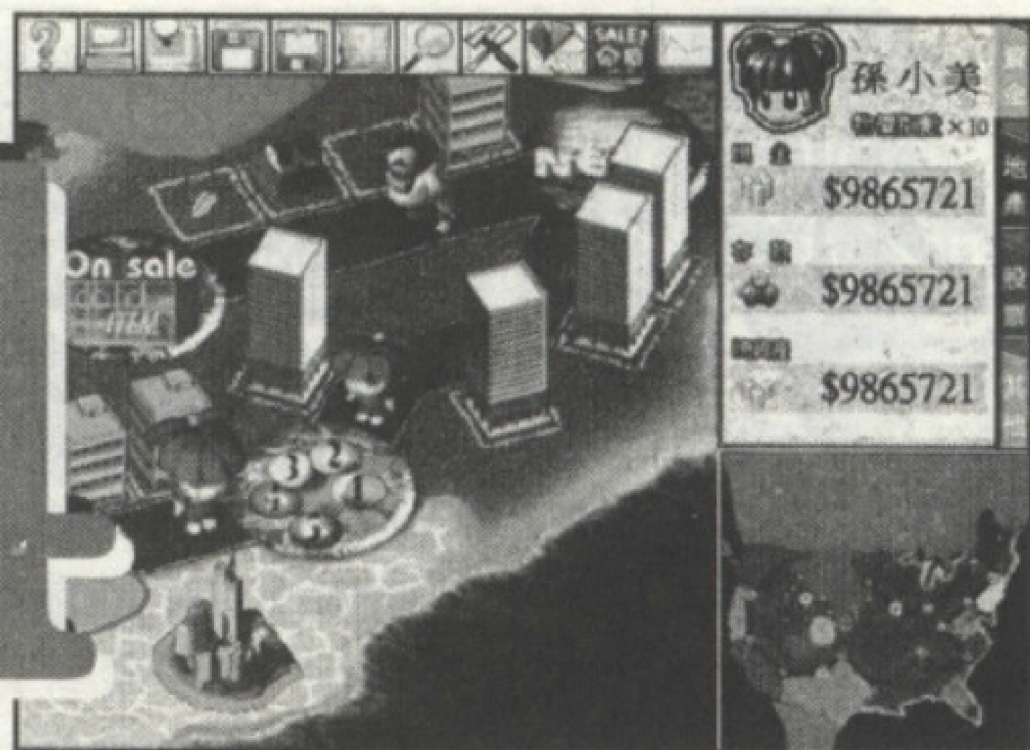
WESTWOOD STUDIOS公司，即时战略游戏的泰斗级公司，成立于1985年，他们的沙丘系列、大地传说系列都是有口皆碑的好游戏，尤其是沙丘的推出，使得即时战略游戏蔚然成风，经久不衰，玩家永远会记住这个用鼠标一框，再来一个CTRL+1去夺取敌人基地的战略模式的日子，还有那著名的"YES SIR"，还有更让我们激动不已的"SHAKE IT BABY"，它几乎是我们这一代人谈论游戏的唯一……

DUNE2000
平台：PC

本文所介绍的游戏只是E3大展的一部分（本次大展共推出1600种游戏），之所以没有全部介绍，有的是因为游戏公司出品的游戏不适合我国的国情教育，例如本次的《古墓丽影Ⅲ》，游戏的内容没得说，但这次的LARA又更加的性感与漂亮，受到不少保守派的异议，认为这款游戏没必要如此包装，但笔者发现LARA3还是很有特色的；此外还有QUAKE Ⅲ，过于血腥暴力，容易使"不成熟的年轻人误入歧途"（一官员语）；另外一个原因就是，绝大部分游戏没有知名度，肯定不会在国内上市，不提也罢！第三点是因为笔者在PC/PS/SEGA/任天堂四种机型中，更偏爱PC，所以其他平台的机型可能有所忽略，再想到现在已有不少关于E3的报道出台，所以一些重磅级的游戏索性不用浪费笔墨了。还有一个客观原因，在写此稿时，又逢世界杯和NBA的时间，分了笔者的神，所以，游戏的最后几乎都是一笔带过了。

为了让玩家知道国际上是如何对本次游戏的内容进行评判的，现将游戏的提名游戏奉献，游戏参考资料来源于HTTP://WWW.E3.NET 和HTTP://WWW.E3CENTRAL.COM





狂徒创作小组继《仙剑奇侠传》、《大富翁Ⅲ》之后，全组动员积极制作的《大富翁Ⅳ》在万众期盼下即将推出了!究竟这款游戏有什么样的魅力，可以连续出到四代呢?而这一次大宇信心满满带来的《大富翁Ⅳ》又有什么特殊的傲人之处呢?现在就让我们一起来看看吧!

3D 造型：

《大富翁Ⅳ》采用全新640 × 480、Hi－color的高解析度以及四十五度俯角式地图视窗，其地图模式共有八组可转动的镜头视角，让玩家可以一览丰富的游戏画面。令人眼睛一亮的是《大富翁Ⅳ》的角色人物完全以3D动画绘制而成，12个可爱的游戏人物不论是喜怒哀乐表情，或是跑跳跪走等动作，都设计得维妙维肖。种类繁多的建筑地标以3D模型架构而成，立体感十足。更值得一提的是，大家熟悉的孙小美、沙隆巴斯等角色会说话了!想听听这些可爱角色在开心的时候高声欢呼、而被坑一笔时又怒气冲冲地咆哮吗?多样的对白，使得本游戏益发显得生动活泼、热闹滚滚!这一代的场景横跨台湾、大陆、日本、美国四地，并包含多种特殊事件、节庆及投资方式，呈现出令人目不暇给，耳目一新的感受。

高自由度的操作设定：

四代提供自由度很高的游戏规则，在游戏中玩者可以随心所欲地订立资金、时间、并可更改胜利条件和改操作的设定，也可以任意点播乐曲。至于游戏的档案存取方面，这回也设计的很体贴玩者，当您存档时，本游戏会清楚地标示储存时间、游戏关卡、游戏顺序及进行游戏的角色肖像，这些都是比前几代“大富翁”进步的地方。

内容丰富多变化：

就游戏的内容方面来看，游戏主要的活动就是买地建设，然而光是建设部分，就有住宅、商业大楼、连锁店、公司企业等多项选择；新闻报导不一定只有寻常事件，还有各式爆笑的天灾人祸；令人爱恨交加的策略卡片共有30种，加上特殊道具、各式买卖，您将可以尽情地施展谋略!

除了固有的各路神明之外，四代还增加了流氓小偷等特殊人物，增添许多趣味与刺激；新增的乐透彩卷大摸彩，还可让玩者充分享受获得意外之财的乐趣!游戏有医院、监狱、百货公司、魔法屋、及各式游乐场等丰富场景，投资方面则有股市交易、银行贷款、房地产炒作、企业股东分红等投资花样，宛如一场现实人生缩影。至于每月月底结算时，游戏还会为您选出当月冠军、风云人物和悲情人物，这些角色将会依情境搭配连续循环动画，表情动感十足。

老少咸宜的益智游戏：

《大富翁Ⅳ》是一款适合多人同乐，也是老少咸宜的最佳游戏。游戏中您也许能成为豪气万千、意与风发的大富翁，但也可以因策略运用失当，沦为一无所有的乞丐 。贫、富就在一线之间!有胆来挑战吗?

——转载自《电脑玩家》第81期



外星战火：绝佳的3D动作游戏

江苏　夏无踪

《外星战火》是微软制作的又一款3D动作游戏，在今年4月面市。

作为一个英勇的战士，你将率领太空舰队，面对入侵的昆虫兵，在星际间展开一场保卫宇宙的战争。你的舰队是最出色的，你胜利，我们就能生存，你失败，宇宙面临末日。

特 征 篇：

武器军备 —— 你有许多致命武器可供选用：等离子枪、火箭筒、地雷、热搜索导弹等等，每一关不尽相同。尤其是火箭背包：你可以升上高空，猛向敌人开火。这是个很特别的设计，一开始你可能不适应。

庞大、多变的地形 —— 有繁华的热带星球、沙漠矿地、可怕的冰星球、蜂巢状星球等等。你每处一地，都有广阔的空间任你奔驰、飞行；你还可以一览各地迥然不同的自然风光。

注重策略 —— 在游戏中你将针对不同任务，选用不同的策略：比如你是率领大队人马杀向敌人呢，还是派遣分队从侧翼包围？敌人狂奔远去，是真的落难而逃呢，还是引你入包围圈？

以任务为核心 —— 《外星战火》不是一个“射击——找出路”的游戏，每一关你都将得到一个任务：可能是激烈的混战，可能是寻找武器或资源，可能是从事一项秘密工作，也可能是寻找战友。

动人的情节 —— 你每完成一项任务，就会了解一些外星人侵者的故事和它们的险恶计划。你与队友们必须齐心协力，尽快阻止它们。如果失败，结果只有一个：世界末日。

多种连线方式 —— 局域网、Internet、Modem。可以是合作模式、夺旗模式、死亡竞赛模式。

MMX 和 3D —— 为MMX优化，并用Direct 3D作3D加速，只要是支持Direct 3D的3D卡都能用，没有3D加速卡也能玩。对Voodoo的支持不错，3D画面美极了。

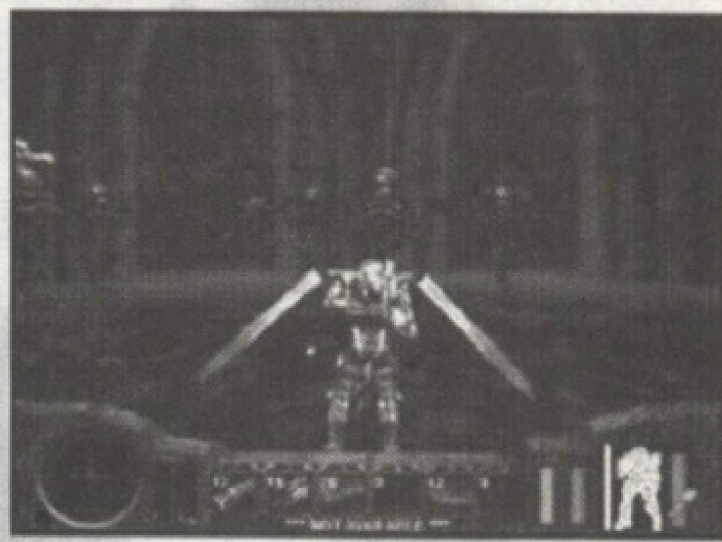
评 价 篇：

操作界面：很容易上手的。游戏的安装很简单，第一次运行时，你可以根据爱好，选择使用游戏杆、鼠标或键盘，一切都很清楚。在游戏中的控制也很方便，尤其是多视角选择，可令你在不同的战斗中得到最满意的效果。

系统配置需求：P133，16MB，WIN95，SVGA
类似游戏：MDK
游戏类型：3D 动作类

3D画面：Direct 3D的贴图效果不错，从植物的色彩可以感到渲染质量也很好。动作流畅度让人满意，过渡平滑，采用了“motion-captured movements”技术（动态捕捉，FIFA98等游戏中经常采用的），感觉相当真实。

声效：相当完美。不论是武器的声音、怪物的咆哮，或者是爆炸、尖叫等效果，都与整个游戏气氛相互衬托，让人感觉真实，投入感很强。



音乐：与音效一样完美。当怪物向你狂奔而来，一种死亡的声音向你脑中渗透，使你不得不全身都兴奋起来，而当你轻轻地向敌人潜行过去，音乐的每一拍，都似乎从你的脚步中产生，配合得这样天衣无缝。

电脑智能：敌手的策略是多变的，它们可能引诱你到陷阱，可能一大群包围你，甚至可能冷冷地盯着你，直到你进入它们的攻击范围。因此游戏是偏难些的，富有挑战性。

可玩性：单机模式非常好，游戏的故事情节精彩，丰富的任务、多变的战斗方式让你乐此不疲。多人模式中有一些欠缺，如果地图设计和空战内容更完善些，能给玩家带来更多乐趣。

总评价：几乎所有的3D动作游戏都可以从这几方面来评价：完善的故事情节、令人惊叹的画面效果和较高的可玩性，《外星战火》基本都做到了，你会沉浸其中。当然有一些小缺陷是难免的，但只要你喜欢这类游戏，就绝不可错过。

出品公司	微软
载体	CDx1
类型	动作
语种	英文
系统	WIN95
总评	80

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐



如果说电脑前的我们是一群永远也长不大的孩子，那么三国游戏就是孩子们永远的梦想。

期望越高 失望越大

当我拿到"三国VI"的光盘时，迫不及待的拆开包装，塞进光驱。光驱一眨一眨愉快的安装着，我也端起杯咖啡静静的猜测着……光荣公司在每一款三国游戏中都或多或少的有着新意，让老玩家在怀旧的情感中有一点点惊喜。那么"三国VI"的世界又是怎样的精彩呢？

终于我点击下开始游戏的快捷方式，一阵雄壮中略带悲凉的音乐飘然而起，把我带进了那战乱四起、英雄辈出的年代。咦？怎么在游戏中我打开了一个个灰色的窗口，顶上还镶嵌着一个小蓝条，竟然还有"最小化－最大化－关闭"的标志。啊，这里还有"确定－取消"的长方型按钮。这——这——这不是WIN95的界面吗？我的情绪一下子重重的跌在地上，标准的WIN95界面把我硬生生的从三国时代扯回了1998年。我之所以钟爱三国游戏，就是因为它虚幻了一个让所有好男儿热血澎湃的世界。在这个虚无的空间中，我们为之呐喊厮杀、为之柔肠寸断。可是一个WIN95的对话框足以让你充血的大脑冷静下来——不要太认真，这仅仅是一段计算机程序！

待我定睛一看，天啊！怎么星星点点到处皆是乱码。看来我的简体中文WIN95还不足以表达光荣的"深意"。好！我祭起了多内码平台——南极星。真是道高一尺、魔高一丈，窗口下的中文我是看懂了，但对话框中的文字又变得高深莫测。我被逼无奈只好上网抓下了汉星——多内码自动转换。虽然还有寥寥几个顽固不化，但游戏总算是能玩了。可是我总是看着曹操脸谱下的"变巨"不舒服，"变巨"——"三国VI"的确是变化巨大啊。

除了缺点 都是优点

各位玩家读了我这一大段义愤填膺之词，只怕都是眉头紧锁，连连叹息。其实不然，"三国VI"毕竟是光荣公司的经典之作，不论是久经沙场的老三国，还是新人江湖的少侠，都会耳目一新精神一振。

在视窗里，首先映入眼帘的是一幅白云缭绕的全国地图。北国的冰雪、南国的海岛、挺拔险峻的巴山蜀水、富饶美丽的鱼米之乡……一切尽在虚幻中，但又如此真实的呈现在眼前。切入城市视角，这里又是一番新的景观：俯瞰大地——巍峨高大的城墙环抱着熙熙攘攘的闹市，人们在集市上高声叫卖；城头上一队队的士兵往来巡逻、尽职尽责；城外的田野上，勤劳的人们正紧张的耕耘；一条大河蜿蜒而过滚滚东去，映着两岸崇山峻岭。好一幅人间美景！

随着一步步的深入游戏，我一次次的被"三国VI"的创意所折服。作为三国志系列的最新版本，它继承了一贯的传统，又标新立异有所创新。

天下风云 尽显英雄本色——武将篇

三国游戏的精彩诱人之处，即是那琳琳总总形形色色的武将。在三国VI中，700余名武夫谋士又有全新的表现——游戏设计了能力值与年龄的关系。初出茅庐的张飞虽是初生牛犊不怕虎，但武力值也只有76。而赤壁之战中，燕人张翼德一上场就是108的战斗力。这就使一部战略游戏有了角色扮演的味道，你要像《美少女梦工场》中的爸爸们一样，细心的安排你的手下从事生产劳动以增加内政经验值，从而增加武将的智力与政治力。当然在战火中磨练更是必不可少的，军务经验将影响武将的统率力与武力。武将在战争中崭露头角立下



战功后，你就得给他封官进爵，否则他自以为怀才不遇而另投明主。那你可就是为他人做嫁衣裳了。说到武将的忠诚度，这可真让人头疼，"三国VI"取消了赏赐这一项。不像前作那样，白花花的银子花出去，天下武将趋之若鹜，纷纷归顺在帐下。如今就要看你是否深得人心且统帅有方。每个武将都有理想——这是他们做人的标准，有的人生来就想辅佐君王——"王佐"，有的人则野心勃勃——"霸权"，有的人以攻城掠地为人生的

快乐——“征服”，有的人只是想在乱世中苟且偷生——“维持”……与你志同道合的武将自然是忠心耿耿，而对于其他理想的人，你必须安排合适的工作给相对应的武将，所谓因人而异。内政叫有“才干”的人去做，“义侠”的将军虽一身侠肝义胆，上山打虎为民除害还可以（能增加君主的人德），但轮锄头、做买卖他可是外行了。另外，每个武将都是有体力值的。你把某员大将差得东奔西跑、终日奔波，只累得他死去活来。他大怒之下，不是一走了之，就是积劳成疾直至被活活累死。写到这里，我又想起了我那一身是胆的赵云，一个三十出头血气方刚的小伙子，只替我当了三年的大将军，就——唉，各位诸侯，正是千金易得一将难求，大家好自为知吧。

汉失其鹿，天下谁逐之？——诸侯篇

每一个诸侯都梦想着那统一的一天。登基称帝、面南背北。北到匈奴、南到南海、西到羌地、东到吴郡，大小诸侯无不俯首称臣。这一天是灿烂辉煌的，走到这一天的路也是漫长艰苦的。

“三国Ⅵ”设计了一套全新的的官职系统，作为诸侯，你必须向汉献帝申请官爵，才可以统领更多的兵马。同时你可以把自己爵位以下的官职赏赐给你的部下，提高他们统领兵力的上限。

所以这个游戏的关键在于抓住汉献帝，正是“献帝在手，江山我有”，“挟天子以令诸侯”。君主在本国的首都，可以在特殊选项中选择接见一项，拜见那个羸弱的少年天子。他总会提出一些“荒唐”的要求：解雇你心爱的上将，理由是他看不顺眼；要零花钱多得离了谱，动辄上万两黄金；你这边集结大军，他那里让你在阵前与你的死敌结盟！你若是答应他官加一级，不答应的话人德降5点。这个狗皇帝，我真是有苦说不出，打碎了牙齿往肚子里咽。所以我特别向大家推荐“篡位”的方法：首先是拥有献帝，官拜丞相，然后专门和他对着干，皇上要什么我拒绝他什么——好解恨啊。于是皇上的人德因此而下降，当然你降的更快，当皇上的人德降到一定程度时，你秘密会见理想是“霸权”的武将，他会主动提出叛乱篡位。皇上人德是20时，你自封为公；人德是10时，你自立为王；人德是0时，你若有玉玺，就可以称帝啦。

身居高官、手握重兵，你自然要东征西讨、南征北战了。防患与未然——你首先要让优秀的人才担任情报官，这样在战争前你才有机会召开紧急军事会议，提前部署兵力，申请援助。大军中要设参军一职，使你可以反叛（策反埋伏的武将）、伪令（降低敌军士气）、苇搜（搜索陷阱）、辅佐（提高我军士气）等一系列命令。激烈的厮杀终于开始了，战争分为野战与攻城战，战斗采取了回合制与即时制相混合的新体系。你一口气给部队下达三天的指令，然后向后一靠，静静的看着你的铁骑在阵地上往来拼杀。小心了！由于在三天之内部队的行



动路线、迎敌策略已成定局无可挽回，千万要事先仔细斟酌，以防一着走错、满盘皆输。后勤的重要性被大大的加强了，引诱敌主力离开营地，快速闪击粮仓——这在许多的战役中成为走向胜利的转折点。中国国土辽阔，地理位置差距很大，西部山势险峻——山岳兵翻山越岭神出鬼没；东北是一马平川——骑兵在大草原上掠过，像烈火一样砍倒一排排步兵；东南的鱼米之乡——水军在纵横交错的河网中来去自由，称霸一方……武力与谋略的结合，单挑与陷阱的运用，“三国Ⅵ”的战争的确是博大精深，对于雄心勃勃的你，这就是人生的挑战！

纵观历史风云，国内外的三国游戏层出不穷，不同体裁、不同风格、不同角度，可谓是百花争艳万紫千红。众多作品中有的一举成名，有的自辱家门，有的经久不衰、有的却一瞬即逝，其中嬉笑怒骂酸甜苦辣，也只有我们这些玩家，久久的在电脑前慨叹。这正是——是非成败转头空，青山依旧在，几度夕阳红。

光荣			出品公司
CDx1	载体	策略	类型
中文	语种	WIN95	系统

总评 76

项目	评分
画面	■■■■■■■■□□□
音响	■■■■■■■■□□□
操作	■■■■■■■□□□□
剧情	■■■■■■■■□□□
娱乐	■■■■■■■■□□



特殊任务（SPEC OPS：RANGERS LEAD THE WAY）

上海 赵一任

周围是一片黑暗，我与同伴静静的卧在潮湿的地上，忍受着丛林中不知名的昆虫对我们的侵袭。远处不时隐隐约约传来敌人巡逻的脚步声和他们交谈的话语。雨林中闷热潮湿的气候使我俩的体力急剧下降，汗水已经浸透了我们的野战服。可我深深的知道，在目标出现之前，我们所能做的只有忍耐。我和我的战友如同两把尖刀，深深潜入了敌人的腹地，我们所带来的是对他们的致命一击。可在此之前，我们只有等待，任何一丁点的放松都会是致命的错误。忽然，汽车的发动机在不远处响起，不一会儿，汽车的前灯已经出现在丛林小路的拐弯处，我同同伴互相交换了一下眼神，慢慢的端起了手中的M16。我知道，我们的特别行动开始了……

各位看官，以上可不是什么最新的枪战冒险片中的片段（老掉牙？），这是我在游戏中的亲身经历啊！接下来，就让我来为大家来介绍一下这个绝对不一般的游戏《特殊任务》。

无意之中拿到了这一款游戏，名曰《特殊任务》。拿到手上一看，是特意为3DFX设计的，又是由日本松下筹划发行的。装人硬盘只需要60MB的空间。打开游戏，嘿，挺别致的！竟然没有片头动画，取而代之的是一幅幅真实照片和简短的说明。紧接着，游戏开始了。

游戏主要描述的是一对突击队员在各个局势紧张



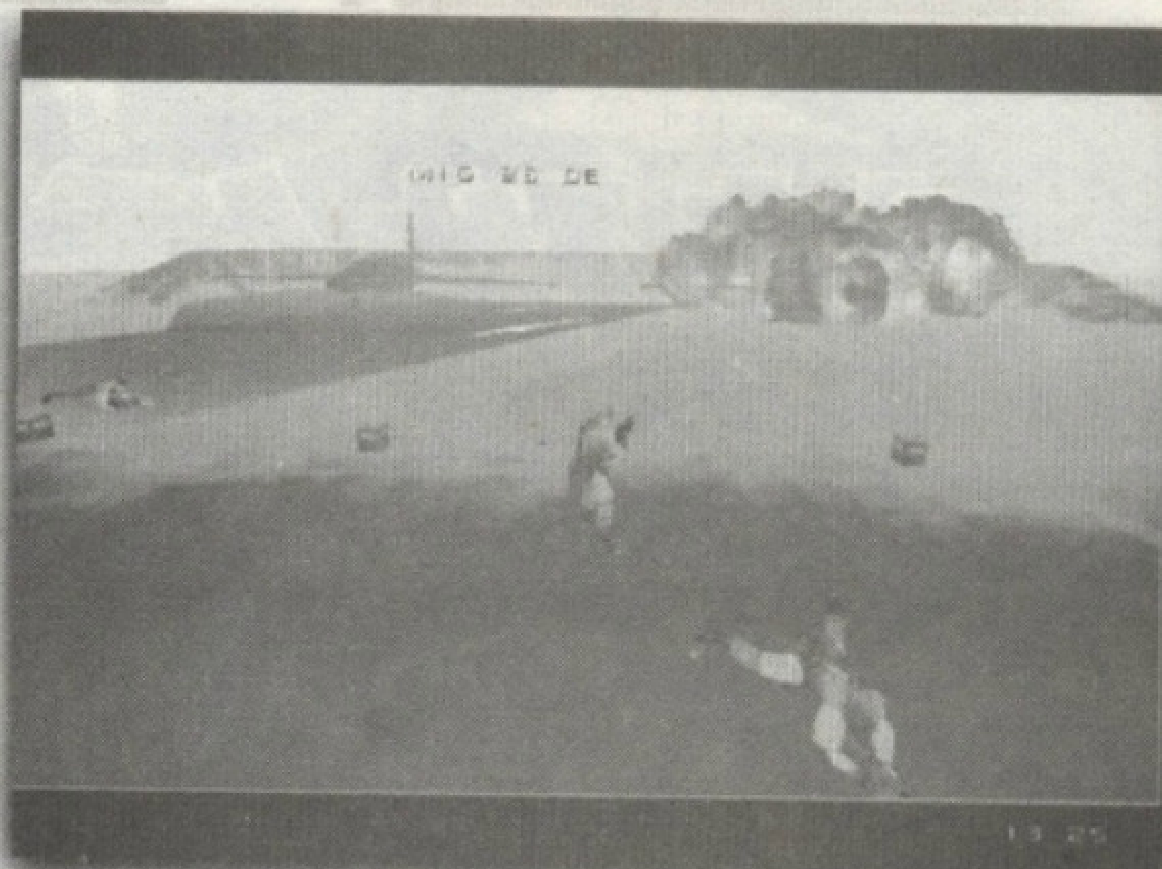
地区执行任务，由于采用了专门针对3DFX的全新引擎，使游戏开始模拟起真正的自然环境，无论是夜色笼罩的丛林，还是大雪纷飞的山峦，地形的描绘极其逼真，同时画面也几乎是无懈可击。在加上良好的操作感，使你仿佛置身于一个真正的战场。

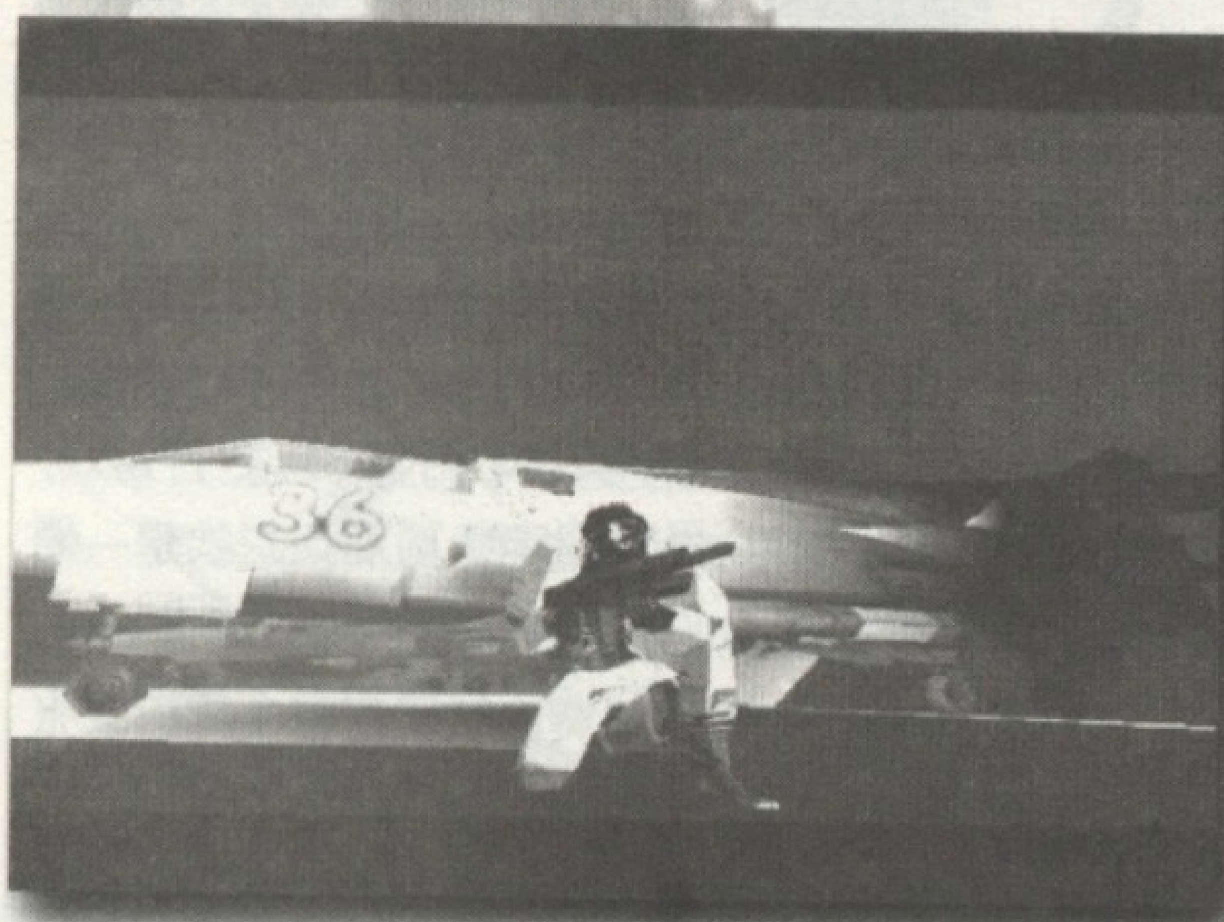
游戏是由一个名为ZOMBIE的公司出品的。上它的主页看看，没有其他什么游戏，可能是想凭借这个游戏一炮打红吧。这个游戏实在做得精美绝伦，华丽的光影效果、三维的立体音响使游戏异常的出色。让我许久

游戏类型：冒险
发行日期：1998年3月
制作小组：Zombie Studios/Ripcord games
发行公司：Zombie LLC
官方网址：http://www.zombie.com
http://www.ripcordgames.com
最低配置：Pentium MMX 200Mhz，24 MB RAM，8x CD-ROM，60 MB 硬盘空间
建议配置：Pentium MMX 166Mhz，24 MB RAM，8x CD-ROM，60 MB 硬盘空间，3D 加速卡

没被游戏打动的心一下子活跃起来！

从游戏的美工来看，实在是无懈可击。从雪花片片的北朝鲜山脉到一望无际的阿富汗大沙漠，3DFX的强大计算功能把一个个自然环境描述的栩栩如生。当你站在白雪漫满的山头，看着远处烟雾缭绕的山谷，那种感觉实在是太爽了！游戏中，周围的环境真实感极强，完全按照真实比例制作，让你有一种融入游戏的味道。游戏一开始的任务是从黑夜开始，漆黑的树林间隙中你通过夜视仪分辨敌人模糊的身影，看着对战时枪口喷射出的火舌，手榴弹在远处爆炸的火光，望着敌人远处的营帐发出的点点灯光，发现敌人装甲车的身影从远到近，



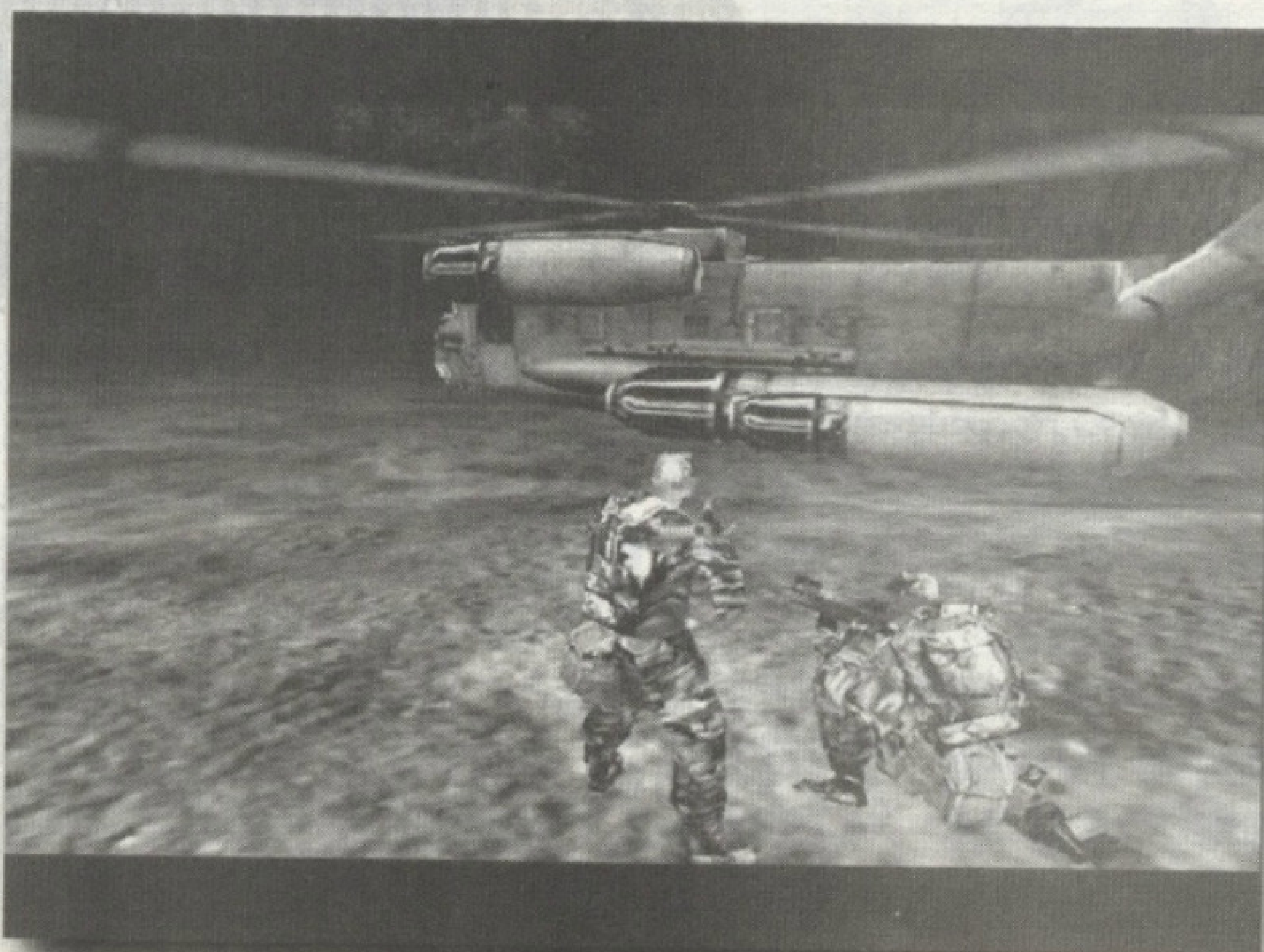


游戏所带给你的已不仅仅是一种享受了！同时，游戏的音响效果也做得非常出色。在行动中，身边同伴轻微的脚步声是对你安全的保证。而由远及近的脚步声则告诉你有敌人逼近。如果你是一个大自然爱好者，你还可以在战斗之余去聆听一下大自然的音响。哦，差点忘了。在游戏中所有的枪声、爆炸声都是实事录音下来的。也就是说，如果你是一位军事专家的话，你就可以凭借枪声来分辨敌人手中的武器的类型和来袭的方向！怎么样？酷吧？

游戏中，电脑的AI有突出的表现。就如同真正训练有素的特种兵，你的战友会在一旁对你进行火力掩护，避免你在行动中受到敌人的伤害。而敌人也决不会傻呼呼的冲到面前任你宰割，而会依靠身边的掩护慢慢的向你靠近。敌人远距离的对射和包抄突袭在游戏中是家常便饭。在发现你的行踪后，他还会呼唤同伴对你进行包抄。同样，你也可以下达紧跟，坚守，掩护的指令给你的战友，协助你去完成任务。



此外，在一些比较微小的地方，Zombie也想的十分周道。如同真时情况，树木可以在对战时提供给你掩护，而你身边的环境都会影响你的战斗，比如说：从下往上射击，土丘会影响你的视线和射程，强硬攻打会带给你不必要的伤亡；而





如果你据高临下，则是火力十足，就算来了五六个敌人，你也可以将他们一一消灭。

游戏中默认的视角类似于TOMB RIDER的动态尾随视角，你可以观察到你所控制的特种兵可做出各种专业的战斗动作。而游戏所支持的自动瞄准功能会在敌人出现时，自动对准目标。其次，游戏还提供了一个阻击手视角。你可以通过放大视镜对远处的敌人进行瞄准，在他们发现你之前就把他们消灭。同时，敌人在被你击中后，并不是一下就毙命，而是要进行一下痛苦的挣扎。这些小小的动画，也更加强了游戏的真实性。

游戏开始时，根据任务的不同，会有不同兵种的特种兵让你选择。不要小看这一点，不同的兵种有着不同的优势。如何选择和搭配你的小分队，使他们发挥出最大的威力，对于任务的完成的好坏起着决定性的作用。在战斗一开始，你所拥有的只是最初配置的武器，所以在战斗中，你还要从被你击毙的敌军身上取得你所需要的武器和弹药来补充你的军火库。这一点，又使得游戏的真实感大大增加。

谈了这么多优点，也说说它的缺点。首先最重要的便是对机器的配置要求实在太太太高！有3DFX的要奔腾133，24兆内存以上。没有3DFX的，我劝您就别看下面了。没3DFX的要MMX200，24MB以上，这还是最低要求！此外，游戏不支持连网对战，这在



Internet风行的今天有点让我想不通，不过据游戏的主页宣称多人对战的Patch将在不久推出。同时，游戏也不支持手柄（假如手柄带游戏编程，如笔者的Creative GamePad Cobra则在编程后可用），Keyboard也不能按你的意愿改变。但Zombie似乎注意到了这点，已经推出了它3.01的Patch，其中加上了对Keyboard的编程定义。

由于笔者刚拿到这个游戏，激战三昼夜才完成战斗，对游戏了解还不是非常透彻。所以只能介绍这些了。什么，不够？那我再为大家带来两个小密技：一，将SPEC OPS子目录下的savedata.txt删除，你就可以任意选关了；二，同时在游戏中按下[ALT]+[SHIFT]+[V]，再按下物品表就可发现“Viewfinder”一项，选中后使用。你的特种兵就会变成刀枪不入的超人了，时间也可重新变成9：59。怎么样，爽吧。

如果你对这个游戏感兴趣的话，可以到http://www.zombie.com去看一看。不过我相信，只要你机器够劲，这款由BMG负责音响效果，Panasonic特别发行的游戏是不会让你失望的。好了，废话少说，我又要投入无尽的黑夜，去享受Rangers Lead The Way带给我的刺激了。



出品公司	ZOMBIE
载体	CDx1
类型	动作
语种	英文
系统	WIN95
总评	84

画面、音响、操作、剧情、娱乐



第一关 战火洗礼

Baptism of Fire

时间：1941年2月20日
地点：挪威
任务：英法盟军从挪威撤退了，德军挺进挪威。德国的空军部队在这里建立了重要的空军基地，使其在北部海域得到了空中控制。这次任务是率领突击队员从敌人基地的薄弱处施行侵袭，摧毁其无线电通讯系统以拖延敌人援军的到达。
行动：任务开始，第一步行动是让贝雷和司机从不同方向往码头会合，而水手的任务是干掉几名巡逻兵，在河边找到那只橡皮筏。

司机处于乱石丛中，让他伏下身匍匐前进，借助卡车挡住德军的视线，偷偷爬上车朝西方开过去，在公路的拐角处有一岗哨，从那里的右方爬下车悄悄地在房屋后隐藏下来，西边不远处就是码头了。

贝雷处在一小片树林的边沿，先在不远的雪地中放下信号器，然后到后面的废墟中隐藏，打开信号等敌兵过来背对时从后面杀死他，将尸体藏好。接着朝北边不远处的围墙跑过去，爬过那堵短墙，从背后用匕首干掉那名抽烟的士兵，将尸体藏到屋后，与司机在码头会合。

水手的地点是在河边，用匕首分别干掉三名巡逻兵，可在河边找到一只橡皮筏，划着它到南方的码头，将两名队员接上橡皮筏后贴着河流的东岸划向北方码头附近。这时在东北的小岛可以看到有个来回走的士兵，西北角还有个背对外抽烟的，由水手潜水登上那个小岛，使用水枪或匕首干掉来回走的士兵，再从西边的浅滩跑过去杀那个抽烟的，接下来将橡皮筏靠岸，全体队员在屋后藏身。

在无线通讯装置的附近有三名巡逻兵和一名机枪手，先派贝雷和司机从屋后掠向南边，趁巡逻队远去之际杀掉机枪手，再由司机使用机枪杀掉那一队巡逻兵。接下来由贝雷搬一只油桶放到通讯装置边上，随便找个队员朝它开一枪，一片火光中，那个通讯装置变成了一堆废铁。

第二关 完美爆破

A Quiet Blow-up

时间：1941年3月1日
地点：挪威
任务：英军援助挪威抵抗军展开了一次中等规模的军事行动，主要目的是破坏敌军岛上的工业设施和商运船只，并招募挪威的志愿者争取各媒界的支持。这一次的任务是潜入敌军对岸的防守要地，并避开那里塔楼的监视，想办法炸掉营区内的燃料库，这将大大削弱敌军坦克部队的战斗力。
行动：任务开始，我方的五名队员处于河流南岸的一个小院落中，小院的两个门外和街道上共有三个巡逻兵，首先派贝雷在两门口放置信号器诱杀两个敌兵，然后率领全部队员由西门掠向外面房屋后面，再由贝雷去杀第三个士兵，接着让队员在河边的那堵断墙后藏身。河道内有敌军的物资船往来，上面有重机枪，不可与之交火，要利用它来回的间隔时间让水手将队员渡过河去。

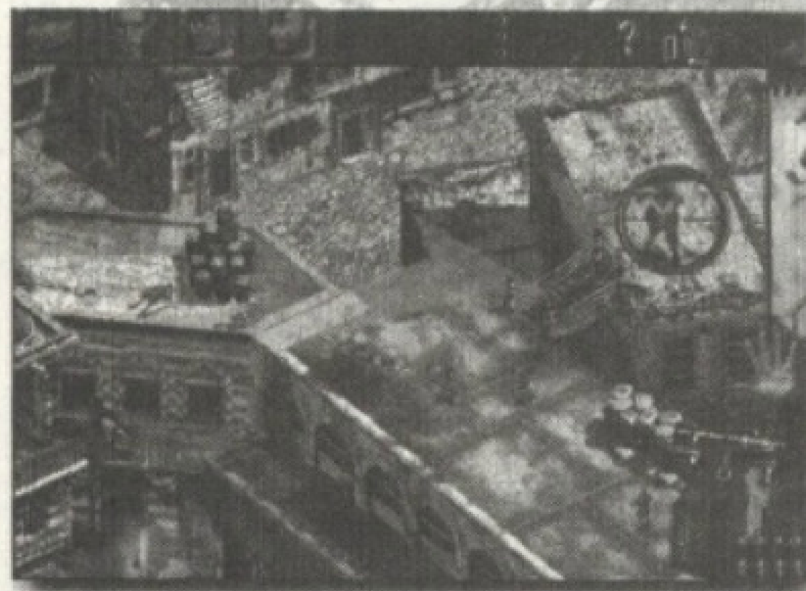
首先张望一下，派狙击手射杀对面围墙上的敌兵，再派水手到河边放橡皮筏，分两次将队员运到军营西南角的大石后藏身。这时在北边还可看到一个岗楼，让狙击手在石后射杀那名机枪兵。北边还有一巡逻队和一名士兵，让贝雷放信号器，工兵在路上设夹子诱杀他，再避开巡逻队掠到军营的北侧，射杀岗楼上的守卫。队伍终于绕到了军营东边的正门外，将队伍埋伏在守卫室后面，由贝雷杀掉门口的守卫，几名队员潜进去，时间允许的话将门口的横杆也抬起来，在军营的左下角隐藏好，再暗杀其他士兵，如果这时触响了警报，可让司机用卡宾枪上去狂扫。在打扫完院内的敌兵后，由工兵去放炸药，其他的人上卡车，将车开往东边的公路尽头（稍靠下方）即可过关。（本关密码：YS2B7）

第三关 颠覆工程

Reverse Engineering

时间：1941年3月4日
地点：挪威
任务：挪威境内的抵抗势力逐渐壮大，使德军在这里的日子颇不好过，迫使希特勒急忙从地中海战场上抽调兵力来应付挪威的纷乱局面。这一关我们突击队的任务是对德军进行一次偷袭，目标是炸毁靠近河南的巨型水坝，这会使这个地区的电力供应完全切断，将影响到希

特勒往这里派驻军队的步伐。
行动：任务开始，几名队员藏身于一座废弃的水塔后，南边不远处有一小队巡逻兵。先让工兵在雪地里放夹子，再由贝雷在塔后放信号器逐一诱过来杀掉，之后队伍朝南边的河岸走去。在到达一个山口时，前边又发现了两名敌兵。先进入山坳放下夹子，由贝雷拨响信号器，将离得近的敌兵引过来杀掉，远的那个可以用枪声引过来。到达河边后其他人埋伏，水手潜水沿河往东游去，杀掉南北岸所有的守卫（巡逻队不要惹），然后再游到北岸兵营的东墙外，杀死一名士兵从一个木架上找到一只橡皮筏。用橡皮筏搭载间谍在东墙内靠岸，让间谍上岸去偷德军制服，而水手则收起橡皮筏从水中潜回去接队友在南岸渡河。间谍上岸后凭借线圈和屋子的掩护，杀死北边的一个看守就可从衣架上取得衣物，换上后大摇大摆地从西门开门出去，快速到河边与队友会合。



水手用橡皮筏将队友搭过河去，在电网外的一块大石后藏身。间谍则进入敌人的电厂，在一座红灯闪烁的塔边拉下开关，关闭了电网上的高压电，而后便可让工兵用钢丝钳夹断电网从缺口潜进来。接下来让间谍分别找两包炸药旁的守卫谈话，调开他们的视线，再由贝雷搞暗杀，由工兵去拿炸药，当然这一切都要避开巡逻队的视线。取到两包炸药后，队员们从电网缺口爬出去，朝大坝方向爬行，而间谍则逛出门外来到大坝桥头，用毒针杀掉那名机枪手，然后从大坝上回到北岸待命。当其他队员行到大坝附近时可看到那个碉堡，派工兵过去放下一包炸药后迅速离开，再坐上橡皮筏划向大坝根基。轰然巨响中火光冲天，敌人狂叫着朝这边赶来，此时橡皮筏已划到大坝根部，工兵放下第二包炸药后迅速上筏朝北岸撤离。轰然一声，水坝被炸开一个大洞。当队员们到达北岸时，一辆军用卡车呼啸而来，四名队员登上卡车风驰电掣地离开，将火光、爆炸声远远地抛在了身后……（本关密码：4MD1T）

第四关　恢复自信

Restore Pride

时间：1941年3月10日
地点：挪威
任务：德军对英国的攻击越来越猛烈，伦敦、利物浦、哥拉斯格沃等许多城市受到严重的打击。首相丘吉尔意识到敌后工作的重要性，于是给我们的突击队一项维护民族士气的任务。据悉，德军战地统领在挪威建造了一座豪华别墅，这次的任务就是要摧毁它并造成当地鬼子们的混乱，让他们知道谁才是真正的主人。
行动：任务开始，我方的五名队员位于地图左下的小树林边缘。首先派贝雷、狙击手和司机往北潜行，在暗杀掉几名士兵后，由狙击手射击装甲车边的那两个守卫，而后司机上车驾驶它往东扫荡敌军（你可以把车停在岸边的两个缺口处向对岸射击，试试看会有什么效果）。扫清敌军后由狙击手站到铁轨上射杀对岸那个魔托车兵，然后队员们趁火车通过的间隙越过大桥（也可让一部分队员从桥边的铁梯下到河中，坐上水手的橡皮筏）。过桥后尽量往东行，沿途暗杀掉几名守卫，在最东北方的树林里找到了空投物资——狙击手拿到了七发子弹，工兵取到了炸药，而司机则得到了心爱的卡宾枪。

队伍整顿后一起走到那个别墅的院落东墙外，由贝雷干掉守门士兵，和工兵一起潜进去，可是工兵跑得太慢了，终究还是被发现，一大队敌兵从后面追过来。事不迟疑，一方面派狙击手射杀喷泉边上的敌兵和南边的机枪手，另一方面让工兵用手雷将院子的拱门炸坍，这样外面的敌兵和卡车就进不来了。接下来扫清院里的残余敌兵，让工兵去别墅前放炸药，之后队伍往南撤离，来到左上方的码头（这里的卫兵应该已经被干掉了），占领岸边的大船，司机驾驶着它朝着西北河道缓缓驶去。（本关密码：GDNCQ）

第五关：天道何存

Blind Justice

时间：1941年5月2日
地点：挪威
任务：盟军从克利特半岛和利物浦及其它港口连连失利，原因是德军在空中力量上占尽了优势，这使得希特勒得以抓紧进行下一步的扩张。我们的任务就是摧毁靠近机场附近的雷达站，以消弱敌人的海上防御力量并使德军陷入盲目无序的困扰中。
行动：这一关的队员只有贝雷和间谍两个人。首先用贝雷的信号器诱杀房屋两侧的三名巡逻兵，然后将尸体收好。两人朝右边峭壁处掠行，在一片小树林后贝雷再诱杀衣架边的守卫，间谍上前偷得制服。让间谍到电线杆处打电话，调开缆车附近的三名士兵，二人利用房屋的掩护朝南边缆车处摸去，在途中暗杀几名敌人。到达后由间谍去找一个卫兵谈话叫他面壁（原来他是个聋子，用贝雷的信号器诱杀不了他），再去找另一个谈话调开视线，由贝雷现身去杀，接着两人上缆车就可以上山崖

了。在这里当然也可以不杀守卫，让间谍自己乘缆车上去，贝雷则利用雪遁（在雪中挖坑埋住自已）潜到东边的哨壁旁爬上去，不过东边有一个雷区，你必须记住巡逻队的行走路线。

两人到达山崖后，让间谍先下缆车用毒针刺死守卫，将尸体藏到角落。贝雷下车和间谍一起朝外潜行。让贝雷埋到飞机下面候命，由间谍搬油桶（唉哟！谁扔板砖砸我？你说间谍不会搬油桶？嘿嘿，这是俺的不传绝技——让间谍站远一些不停地朝着那只油桶撞就能移动它了）。将油桶移到雷达下面后，快速地朝飞机跑，贝雷也从雪中爬出上飞机，间谍在路上记得用手枪朝油桶开一枪就行了。（本关密码：24TCG）

第六关：超级武器
Menace of the Leopold

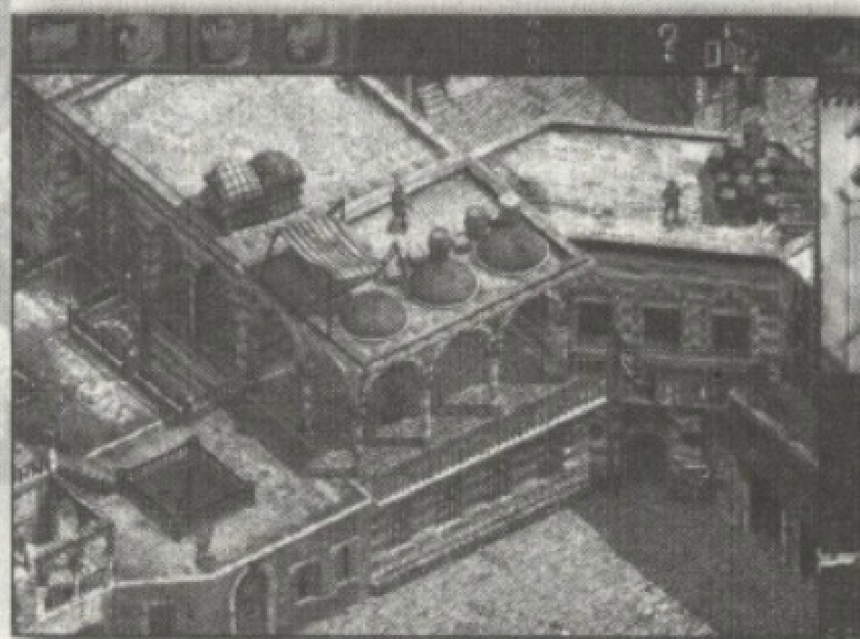
时间：1941年5月10日
地点：挪威
任务介绍：希特勒开始计划进攻苏联，巴巴洛莎战役即将拉开序幕，这一切都将在下个月执行，几份计划也正在挪威草拟，同时在挪威的境内进行了数次军事演习。德军计划的一部分———一尊远程攻击加农炮将被运往东方战线去，我们突击队的任务就是在它被送走前让这个危险的武器永远地沉默在埃土中。
行动：战斗开始，从地形上看，唯有从前方的那座废墟入手。首先用贝雷杀掉不远处的一名巡逻兵，将队员拢到那个废墟的竖梯下。先由贝雷上去，借助信号器用匕首逐一干掉里面的敌人，三名队员再沿南边的阶梯爬下去（要瞄好巡逻兵的视线），往地图的西南方向急掠，到达那一片雪地后在树下埋伏，派工兵到雪地边缘的树北放置一颗遥控炸弹，当装甲车接近时引爆。接着三人沿地图下边缘往东潜行，用狙击手射杀前方岗楼上的哨兵，从公路的北边墙外溜入敌人的帐篷营区。用贝雷或狙击手干掉三名抽烟点火的士兵。绕过铁路到达大炮东北后面，派工兵在这里放下遥控炸弹，其余的人爬上废墟杀掉里面的敌兵，然后由狙击手射杀西北方向的那名机枪手和铁丝网那边的敌兵（为撤离作准备）。再小心地爬下废墟沿铁轨往北走到尽头附近，这里就是接应地点，这时派工兵按下炸弹的引爆装置，火光巨响中大炮瞬间被炸成了废铁一堆，弥烟消尽后，东北的树林尽头传来了卡车疾驶的声音，接应我们的人来了。（本关密码：QT1WN）

第七关：群狼之逐
Chase of the Wolves

时间：1942年2月7日
地点：挪威
任务介绍：德军对海狼号潜艇更新了无线电密码，这艘可怕的潜水艇威胁着英国紧要能源物资的海上运输，这也意味着英方失去了最有效的防卫武器，那就是利用无线电来破译敌军的情报信息。根据敌人最后一次密电，德军潜艇的那伙人在挪威的港口建了一个海军基地，而我们小分队的这次任务就是潜入那个海军要塞并摧毁那艘潜水艇。
行动：这一关出场的是除了狙击手之外的五名队员，贝雷和水手在地图北上部的大石后，他们哥俩的行动重点是到潜艇东南的港湾船厂去偷橡皮筏，为逃离和运送队员上潜艇作准备。而间谍、工兵和司机的任务是潜入敌人基地内部去炸潜水艇。

首先让贝雷和水手用信号器诱杀大石附近的敌兵，大约能杀四名，将尸体藏好后两人快速奔到南边的大屋前，伺机从背后杀两个巡逻兵，如果这里被发现会弄响警报。结束后两人就要注意避开巡逻队径往东进入敌人的船厂，这里的船只和房屋都可以阻住敌人的视线，有的房屋还可以进去藏身。杀掉那个在屋前抽烟的守卫后，趁巡逻队背行之际快速跑下河岸的斜坡找到那只小船，两人划船西行在一座灯塔下面伺机行动。

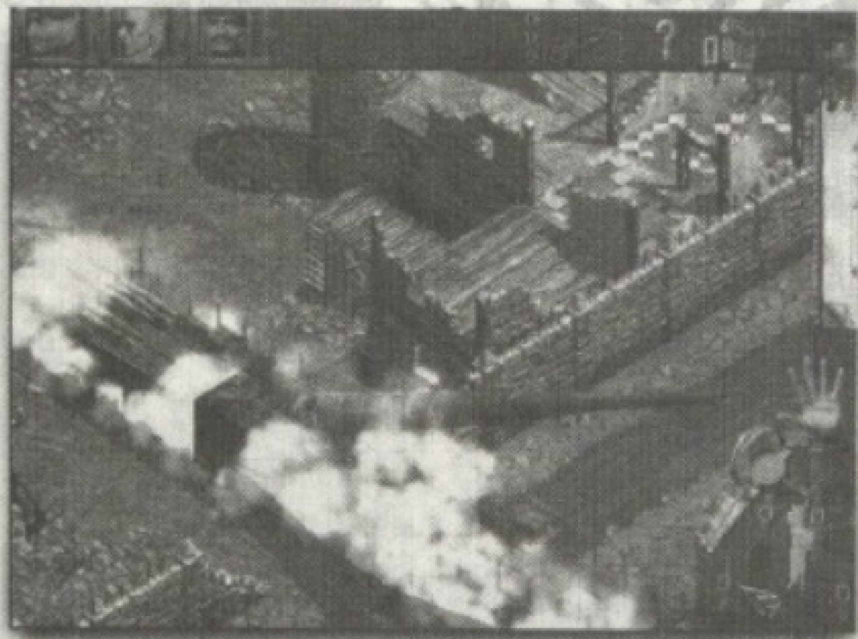
再说间谍、工兵、司机那边，他们处在雪地屋后，他们的正北有空投物资，避开巡逻队的注意潜过去，工兵从木箱中找到几包炸药返回原地，间谍进入院子里用毒针刺死那个走动的士兵，伸手从衣架上取得制服，穿上后逛入大院，司机用毒针刺杀轨道左近的守卫，将尸体拖到轨道尽头死角处，完毕后由间谍去找巡逻队谈话，调开他们的视线，司机潜入岸边的装甲车内，分别开到两边轰掉左右两门大炮及炮手，然后再疯狂扫射上来的德军，这简直是无敌嘛，当即院子里死尸遍地，满目鲜红。这时三名队员在岸边斜坡处会合，那边由水手划小船前来接应。



水手将工兵送到水中央浮板上的竖梯后，工兵分别走到两艘潜艇的尾部（有鱼雷的地方，这里有良好的爆炸效果）放下炸药，然后就站在中间的大堤上欣赏一下焰火吧！最后全体队员一起乘小船往东边的浮标处划去。（本关密码：1QVJV）

第八关：敌后纵火
Pyrotechnics

时间：1942年10月19日
地点：埃及
任务介绍：蒙哥马利元帅来到了阿拉曼，英军和德意联军都在剑拔弩张地准备开打，阿拉曼战役就要展开了，这时我们的小分队接到了一个偷袭任务，去炸一个德军的补给中心，让敌人的坦克失去行动能力。
行动：任务开始，贝雷和狙击手位于西北角的一片废墟中，周围到处都是走动的士兵，这里又要发挥贝雷的巷战和暗杀技能了，而狙击手的子弹轻易不要用。利用信号器逐一诱杀坡上的敌兵后（坐在大炮上及站在大炮另一侧的卫兵暂时杀不死），悄悄溜下山坡，潜入下面的兵营，继续利用信号器清除西部兵营中的卫兵（此时可以让狙击手躲在东部高坡上击毙西部兵营中一名最碍眼的敌兵，再跑下坡来击毙站在屋顶上的哨兵）。而后躲入西南部的房屋中，利用时间差杀死在房屋附近巡逻的士兵，并将尸体藏好。再将信号器放在屋门前并打开，有意让东部营区的一个敌兵看见你（时间不要超过半秒），而后马上躲进屋中，那个敌兵便会立刻跑过来站在信号器前发呆，此时立刻冲出屋门给他一刀，再将尸体藏好——如此这般将东部营区内的敌兵全部杀掉，再让狙击手将在燃气罐上走来走去的那个敌兵击毙，接着让贝雷杀掉另一个站在燃气罐上的敌兵，再将东部木桥上的巡逻兵收拾掉（可用狙击手在远处以“起立卧倒”之术作诱饵，贝雷躲在半路上截杀）。而后在燃料库、气体库附近分别摆放油桶（距离一定要合适，使它们能够相互“呼应”，且有一个油桶应离道路不远）。再让贝雷抱一个油桶去东部高坡上的大炮附近，狙击手站在营区外的道路上待命。首先让贝雷一枪引爆大炮，再两枪打死站在大炮另一侧的卫兵，接着从崖壁上直接爬下来。此时狙击手亦一手枪打爆离道路最近的那个油桶引起一连串爆炸，将目标全部摧毁，然后马上与贝雷会合，冲到木桥附近，两人同时开枪将敌重机枪手击毙，而后坐上前来接应的越野吉普撤离。（本关密码：D99XC）



第九关：亲切问候
A Courtesy Call

时间：1942年10月20日
地点：埃及
任务：在阿拉曼人们的心中都有一个疑问，为什么蒙哥马利元帅还不下达总攻的命令？当时英国在人力财力上的发展异乎寻常的迅猛，准备给隆美尔军团一个毁灭性的攻击。为了迷惑总攻前隆美尔的部队，小分队要突破敌人雷区的封锁到达敌军第二十一装甲师营地，在破晓时给敌人以沉重的打击。
行动：这一关的重点就是暗杀，且在行动中不能触响警报，同时要利用油罐车炸毁三辆坦克。首先派贝雷爬人围墙潜伏，外院落有三个值守的士兵，利用中间那个士兵来回走动之际让狙击手从铁丝网外射杀贴墙的那个，接着由贝雷上去杀走动的那个，回手再将网墙外的卫兵也收拾掉。将三具尸体背到死角后，贝雷、狙击手、间谍潜入里间大院，让间谍杀东北门口的士兵，贝雷则在屋后诱杀另两个，再由狙击手现身射杀剩下的（子弹刚好用完），这时院里已没有士兵了。司机和工兵进院，司机去开油罐车，将它停放到坦克库房的门口，再将卡车开到南大门后下车，由贝雷去搬运油桶分别放到雷达、控制室和粮仓外面，工兵也将炸弹放过去，几名队员找好位置站好，同时将这些目标引爆，大院里登时火光冲霄，警铃大作，三辆坦克开出库房却被油罐车炸成了碎片。众人快速登上卡车，向西南公路撤离。（本关密码：XTPB8）

第十关：伊神行动
Operation Icarus

时间：1942年11月14日
地点：利比亚
任务：自从阿拉曼的战争结束后，十天的时间如白驹过隙，这时的时局有一个戏剧性的变化，敌军大部分撤退于某座城市中，看起来象是不战而退。不过，一名英军的空军上校在对敌侦察时不幸被击落，现在被关押于敌人的营房中，我们的分队此行就是要营救这名上校。
行动：开始时我方四名队员位于西北的一堵断墙后，先杀掉周围的几名巡逻兵，然后沿着地图的左沿往南行，敌营的西南有一个小门，先杀掉一个守卫，由贝雷从墙外爬进去，蹑足杀掉这里所有的单独士兵，并且不能触响警报。接着其余队员从西门进来，在门右的房子里藏身。然后派其他人配合司机潜到东南角的破库房里偷一辆装甲车，这里要充分利用地形的掩护，避免和敌人正

面交火。司机在偷车得手后，好了，躲躲藏藏的鸟日子过够了，派他将装甲车快速开上去朝敌人的坦克射击，展开一场坦克大战。大战中敌人有三辆坦克，一定要动作敏捷，抢在敌方开火前射击，在轰掉敌人三辆坦克后再扫清营区里的全部敌兵，接着派人去救上校，派工兵炸毁那座大房子，众人上坦克一路高歌朝山上开去，在路上又遇到一辆坦克车和三个机枪手，全由坦克来解决掉。到达山顶的机场后，敌人左边营房里不断地涌出士兵，让司机去收拾他们，再由贝雷去下边摆弄那几只油桶，放好油桶后一枪射爆，炸掉敌人两架歼击机，然后所有队员往飞机上撤，开逃！（过关秘码：7SGPW）

第十一关：身陷困境
In The Soup

时间：1942年12月3日
地点：利比亚
任务：轴心国开始猛烈地反击，与此同时，小规模的袭击在敌人的控辖区内进行着，这次的任务是切断敌人的供给和通讯，并搜集有关敌人军事布署的真实情报。



行动：战斗开始我方除水手之外的五名队员在地图正左的山顶上待命，先派间谍和贝雷下山到那个木屋前后杀掉几名守卫，然后队员在屋子里会合。这时有大队的巡逻队赶到，等他们走后，从屋子里出来继续从山坡往下潜行，在敌营南大门前有一大群的帐篷，里面没有敌人，倒是路上有几个。这时先让狙击手干掉右边山坡上的那个，再藏到门外的小木屋里，由贝雷和间谍去杀路上的敌人，接着再杀门口的守卫。队员潜入营区后，利用敌人的视线盲点往西边爬过去（做到这一点的确不易），到达后工兵在那个钻油平台处放下一枚炸弹，接着由狙击手射杀前方屋顶上的两个士兵（那里是三岔路口，是上山的必经之路，具体的上山路径有两条，一条是从西边的大门出去上山，另一条就是从那两个士兵的身后找到竖梯爬上去），然后东拐在一圆门外的帐篷后潜伏，派间谍晃入大门内，伺机用毒针杀死那个机枪手和单独的巡兵，巡逻队不用管他们了，随后所有的队员跑入那个院里的屋内，由工兵去平台放炸弹，司机去偷车，趁巡逻队不备全体队员上车，一路朝西方的山道开去。当车开到一个隧道前先不要进去，将车开到山梁上，可以看到山坳里有两个钻油平台，一个下面有油罐车，一个下面有油桶，由狙击手射击，一枪一个将两个平台炸掉。如果狙击手的子弹已用完，没关系，可派贝雷爬下去搬油桶，再拔枪将它们击爆。完毕后，可在隧道出口处放一枚炸弹，用装甲车将隧道另一边的敌装甲车引出来，由工兵在远处引爆炸弹将敌车炸碎。之后再将车驶过隧道去炸一个兵营，最后将车开到西北的路口就可以过关了。（本关密码：KDODD）

第十二关：屋顶之战
Up on the Roof

时间：1943年3月15日
地点：突尼斯
任务：盟军获得了利比亚的控制权，下一部的行动是如何驱逐残余的敌军部队。这次隐蔽行动的计划是收集敌人防御设施的坐标位置，并寻找那个被德军拘禁的士兵。

行动：这一关是屋顶战，解救那个囚犯并不是难题，逃跑才是真正的难题。狙击手位于屋顶的一间小屋内，利用他出其不意地击毙几个在屋顶上占据要位的敌人，再让他由竖梯下到二层平台干掉两个敌人。院内屋里的贝雷则出去暗杀单独的巡兵，间谍的毒针也要用上，不要去招惹巡逻队。

趁巡逻队不备，由间谍去牢房救囚犯，然后三人借助房屋的掩护往西撤（每隔几步有一间屋子可以进去藏身，要利用好敌兵视野的空档），到尽头可由一道竖梯攀上去，与狙击手会合后，一路沿屋顶往西边逃，路上有大约二十多名敌人，可让贝雷和间谍过去一一诱杀，尽量不要开枪。由西南角的梯道下到广场后，躲过一队巡逻兵，偷偷爬上一辆吉普车，这次逃亡战斗也就结束了。（本关密码：RDB4D）

第十三关：牧人与巨人
David & Goliath

时间：1944年5月15日
地点：法国
任务：一艘叫俾斯麦号的战列舰在战史上备受关注，它在1941年的北大西洋袭击任务中被击沉了，这艘战舰曾使英国海军大大为之烦恼了一阵子。现在我们得到一个确切情报，这艘舰船的复制品正被德军制造，它将于不久开赴诺曼底执行任务。行动队将在法国盟友的帮助下抵达那里，如果能摧毁它，将有助于盟军在该地区的

军事行动。

行动：任务开始，我方除间谍外的五名队员在法国人的协助下到达地图的东南角。在西边的水域有一道水闸，是进入海军基地的必经之路，那里每隔一段时间会有一艘轮船通过，所以先派水手潜入水中，跟着轮船进入基地，再由左边斜坡爬上去，杀死一名守卫，进入小屋将闸门打开。然后返回水中从右边杀死上面的敌兵，再潜水返回去用橡皮筏接队友进入。

进入基地后要小心前方平台上的坦克。先将司机送到左边的控制台控制住上面的一门大炮待命。水手将其他队员送到右侧的斜坡后，潜回水中朝基地的内部水域游去。贝雷、司机和工兵杀掉几名守卫后，坐上一辆卡车往北边开过去，这时会惊动一部分敌人，趁卡车没被打爆快下车，兵分两路，一路由工兵去右边燃料库放炸药，另一路由狙击手去开基地内的第二道闸门，完毕后众人回到上岸处待命。

水手在里端一只小木排处上岸，杀死两名守卫，偷得一艘小型潜艇。这时狙击手已将前方的闸门打开了，隐约可以看到里面巨大的战舰。将潜艇开入闸门，按下CTRL+CLICK键放出两颗鱼雷，一阵子巨烈的晃动，这个大怪物开始下沉了。与此同时，基地外面的海域上出现了敌人的巡逻战舰，快让司机用大炮将它们击成碎片吧。

水手潜回原处用橡皮筏载上队员，避开那辆坦克的炮火袭击，只要能到达西南水域的浮标处就算成功了。（本关密码：FBK48）

第十四关：挥逐暗日

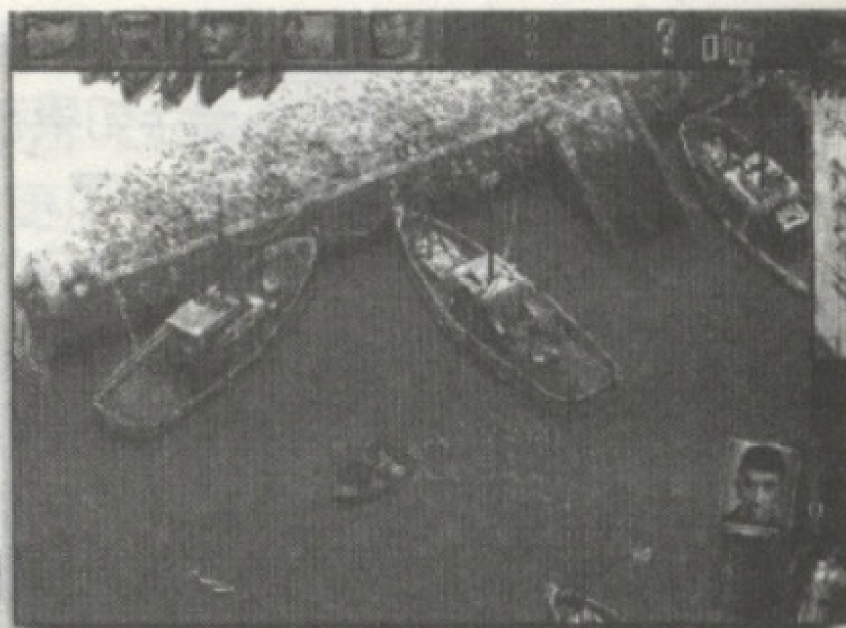
D-Day Kick Off

时间：1944年5月25日

地点：法国

任务：登陆抢攻的准备工作已经完成，艾森豪威尔将军只等着最好的时机了。海峡两岸的形势非常紧张，从空军探测的照片来看，至少有四门超级加农大炮已运到了海岸线上，这将影响到英军的登陆，小分队这次的任务就是炸毁这些大炮。

行动：任务开始，先将小船泊上岸，躲开两组巡逻队，跑到地图左边的巨石后藏身，然后急掠至前方的大门外，由贝雷从墙上爬进去，在路南北的两处掩体后藏身并杀死那里的单独守卫。然后由狙击手潜过去射杀大炮上的士兵，最后一个守卫由贝雷上去杀。所有队员掠到南边的掩体之后，由工兵过去放第一包炸药。事后队员往东从铁丝网缺口出去，伺机让狙击手射杀第二门大炮上的士兵，最后一个仍由贝雷上去杀。在杀完地面上的敌兵后，让工兵过去放第二包炸药，注意这时北边山坡上有一个守卫，下面还有一个机枪手，也由狙击手干掉（他的子弹还剩两颗，要等



炸第四门大炮时用）。结束后队员们往上潜行，水手利用石头的掩护从背后干掉机枪手，同时由贝雷诱杀第三门大炮附近的士兵，最后爬到大炮上面干掉唯一的一个敌兵。避开巡逻队的视线，工兵放上第三包炸药。稍事休整后，沿河岸往北走，在一堆乱石后可找到一个机枪手，派水手或贝雷去杀他。之后朝左走可看到最后一门大炮，大炮的北边有一个机枪手，左边有一辆坦克车和士兵。派贝雷去左边暗杀那两个士兵，司机去开坦克，狙击手射杀大炮上的士兵和北边的机枪手。结束后由贝雷去搬油桶，其余的队员上坦克车往回撤，等贝雷上车用坦克朝油桶开上一炮，同时工兵也将三包炸药引爆。而后驾驶坦克冲过敌营，一路朝西南海岸驶去，在海边上小船，由东南方向海域浮标处脱离。

其实这一关还有一种打法，很简单，就是一开始不在敌营西边登陆，而是由水手沿地图边沿划到地图的最西北角上岸，在那里可以迅速地抢到一辆坦克车，由它来狂轰一番，敌人根本就不是对手，一切变得简单了，不知是设计者无心之疏，还是有意为之。（本关密码：WA8DW）

第十五关：屠夫末日

The End of the Butcher

时间：1944年8月26日

地点：比利时

任务：4月26日，巴黎收复了，人们热烈欢迎凯旋归来的法国自由主义运动的领导者——戴高乐将军。德军被逼退到东北一带，一名德国的高级军官离开了巴黎，反抗军曾对他在巴黎期间所犯下的罪行，冠以“巴黎屠夫”的恶名。为了逃避军事法庭的审判，他带着一份德国反抗军的人员名单悄悄地逃往一个村庄，明晨他将启程赶到柏林，小分队要在他离开村庄之前想办法干掉他。

行动：那个要暗杀的屠夫军官地图中部右方的办公楼里（以下简称目标楼），那里前后有两个门，分别停放着一辆轿车，只要警报一响，他就会坐其中的一辆车逃走（一般是从后门逃，除非后院发生什么动静）。后院比较

封闭，视线挡得很严，根本就无处下手，所以一定要想办法让他从前院逃，这样狙击手如果在左边的楼顶（以下简称狙击楼）上就可以瞄到他了。

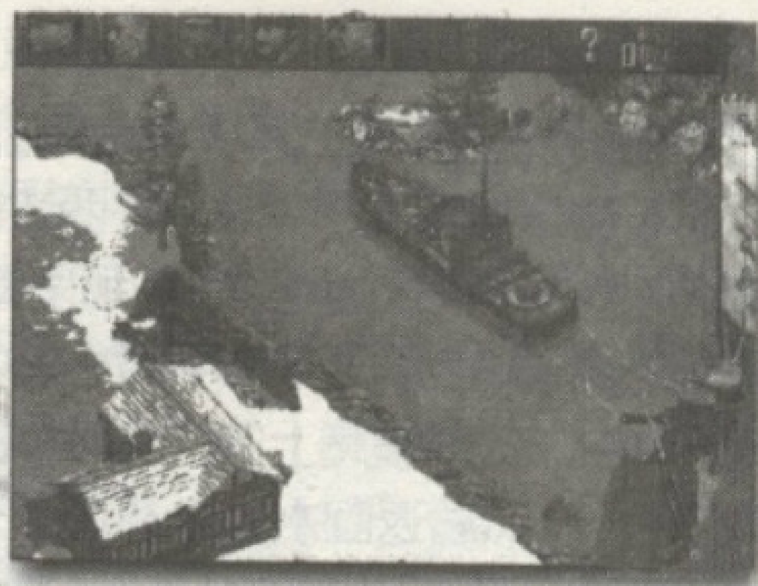
任务开始，四名队员在两辆废旧的汽车后藏身，首先派间谍爬到左边的废墟里去杀掉两名士兵，一名会自己走进来，另一名要用间谍的身影引他进来。然后派水手爬到水塘右边下台阶潜入水中，游到左边的台阶处杀掉那名上下来回走动的士兵，再派间谍出废墟杀左边公路上巡视的士兵。将他的尸体背回废墟藏好后，间谍爬到左边的水塘台阶处与水手会合，他们俩再配合杀掉那个面对喷泉抽烟的士兵，将他的尸体藏到水塘阶梯处，这样便将左边的障碍扫清了，队员们全部转移到狙击楼下方的那个半卷的篱笆墙后伏下。待巡逻队远去后，派间谍到前方的狙击楼二层偷制服，然后干掉二层的两个士兵，再下楼杀街道上的巡逻兵。接着他往左绕上去，在油罐车南边的马路上找路南的那名士兵谈话，让他的视线往东瞧，狙击手则爬到狙击楼的左上角（逃跑的那个路口）射杀狙击楼顶层的士兵，然后再杀油罐车附近的两名士兵，杀的时候一定要看好墓地里巡逻队的视线，因为他们会看到间谍那边的情况。可以先杀在路南谈话的那个，再杀路北的，间谍则迅将路南士兵的尸体藏在油罐车的西边，再马上回去搬路北的那个，这一切动作必须在墓地巡逻队回视之前完成。

接下来派狙击手回到狙击楼二层竖梯下待命，这时他只有一颗子弹了。派司机爬到左上角的建筑物里藏身，待巡逻队远去爬出来偷油罐车（当然也可以先去偷墓地里的卡车，将它停到路口逃跑的路线上）。得手后面临一个难题，就是当油罐车通过路口时会被守卫看到一枪射爆（还好，碰上绝顶聪明，玉树临风，英俊倜傥的我，一切都好解决，哎哟，谁拿板砖拍我？），看到那辆单线的电车了吗？每隔几分钟会来一辆，将油罐车靠在它的北侧，和它并头开就可以安全通过路口了。刚过路口快刹车将电车让过去，然后将油罐车停放在办公楼的墙外，快速爬下车潜到墓地里去，同时间谍也到墓地找那队巡逻队谈话调开视线，司机将车停到路口，回来再射油罐车将它引爆。轰然一声办公楼被炸毁了，警报响起的同时快派狙击手爬上顶层往前院瞄那个散步的将军，他正在朝轿车走去，狙击手果断地射杀他，子弹也刚好用完了，然后所有队员迅速爬上卡车，开到公路的尽头任务即告完成。（本关秘码：KEWD3）

第十六关：扑灭野火

Stop Wildfire

时间：1944年9月4日
地点：比利时



任务：盟军在比利时的战斗取得了重大战果，这使得盟军的统率有一个坚定的信心：一定要突破莱茵河的防线！并且具体的行动方案已经确定下来了。绝望中的德军尝试去炸莱茵河上的那座大桥，而我们的任务就是阻止敌人的破坏行动。

行动：这一关任务绝对是个挑战，那座大桥的下面有四个敌军工兵，北岸一个，距离引爆器大致有十几步远，警报响后他会在六七秒内走过去；中部小岛上有两名，一名在湿地上不断走动，另一名则在屋前平台上来回逡巡，警报响后他们俩会一起朝屋后死角的引爆器扑过去，时间短的为五秒，最长也只有七八秒；而最后一名工兵在大桥的南岸桥根，那里有队巡逻兵和一名看守，警报响后他会一直向南跑，拐过碉堡到桥上去引爆。这四名工兵互相监视着，如有一名发生情况他们会一起动作扑向各自的引爆器，所以这一关通关的前提是三名队员必须在四至六秒内同时杀掉四名工兵，同时还要应付围攻上来的守卫（巡逻队当然要想办法免了）。除了战术技巧外，玩家的操作速度也是关键，前些关不喜欢分屏操作和角色跟踪的玩友在这一关要碰到难题了。

任务开始，派间谍潜行到车站的南边菜地附近，那里有几座矮楼围成的小院落。南边是一个衣架，避开巡逻队将制服偷到手换上，再到车站和贝雷一起将那里的几个单独士兵干掉，然后再杀掉跑过来的那个。接着间谍走到桥南头将三个士兵干掉，并将尸体藏到桥下，再到北岸斜坡将工兵后面的士兵杀掉后往东行。水手游到北岸，在间谍的配合下暗杀掉河边的三名士兵，然后到北边桥头爬上岸，在桥底的死角待命。间谍返回南岸，狙击手潜到南岸桥下的大石后埋伏，派间谍去找南边坡上的巡逻队谈话，然后将游戏画面分为三屏，一屏控制水手，一屏监视中部小岛上两名工兵的行动，一屏用来控制狙击手，然后抓准时机突然从大石后跑出来，朝南岸的那个工兵射击，同时北岸的水手去杀那个工兵。狙击手得手后再将屏幕转到小岛上，射杀那两个走动的士兵。这一切动作在电光石火中完成，不能有丝毫的阻滞，口诀就是果断、迅速！

四名工兵全部杀死后，南北两岸的巡逻队会冲过来，北岸水手潜回水里，狙击手回到石后藏身，间谍仍找巡逻队谈话，待一切恢复正常后，三名队员朝卡车撤离，开到南方的公路即可过关了。（本关密码：R7IP3）

第十七关：破晓时分
Before Dawn

时间：1944年11月28日
地点：法国
任务：尽管有些事情进行得不太顺利，盟军的脚步仍迅速地朝莱茵河畔挺进，这时的法国还没有完全解放，在北方的一个小镇上关押着法国抵抗运动的领袖和他的一些手下，德军将在今天早晨将他们处决，小分队的任务是营救这些盟友，并将他们护送到安全地区。
行动：那些法国人位于右下的军营栅栏中，那个军营有两个门，南门有四个岗楼看守，视野交织火力威猛，是绝对混不过去的。北门是一道机关门，通向河流南岸，而贝雷他们到南岸的途中还有一道山涧和机关桥阻隔。

首先派间谍从军营南门进入，在军营的北部一个个暗杀掉那里的守兵并将尸体藏好，这时你还可以看到在栅栏的下方有一个油罐，让间谍爬上去将油放出来，从北门出去绕到机关桥的北端找一个士兵谈话，派贝雷爬过去暗杀掉两个士兵，然后两人配合杀掉北边那两个，扳动拉杆将机关桥接通，水手从桥上过去。

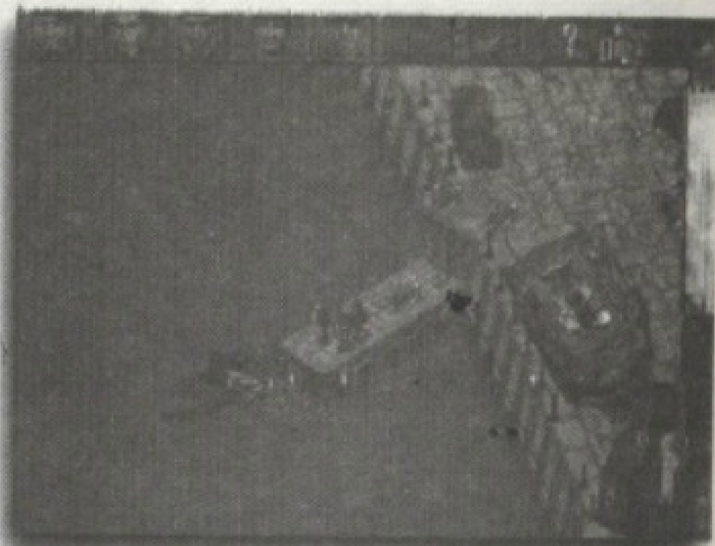


派水手往北渡河暗杀河流北岸的士兵，间谍也过桥配合他的行动，为逃离扫清了障碍后，全部返回南岸后潜入军营。这时前院的守卫发现了后院的动静纷纷朝这边跑来，派人开枪射击地上的那滩黑油，一道火墙阻住了敌人的来路并将他们烧成一片，将那帮法国人救出后众人一起朝桥头奔去。由间谍去桥头调开巡逻队的视线，其他人快速跑到车上，间谍最后撤离，汽车开到左上角后任务顺利完成。

这一关令人奇怪的是那帮法国人在逃离的过程中居然不会卧倒，以致于逃跑计划险象环生，而那些德军见到大火烧起居然还会朝前冲，这一点也许正是印证了一个久远的传闻：法国人的膝盖不会打弯，而德国人是由飞蛾进化而来的。（本关密码：6A4PM）

第十八关：形势所迫
The Force of Circumstance

时间：1944年12月16日
地点：比利时
任务：希特勒施展了新的侵略策略，德军秘密部队突破了盟军的防御，不久，这些地方失陷了，这场战争的烈火更加地炽热了。为了阻止敌军增援部队的步伐，小分队将潜入敌军的辖区炸毁一座桥梁，以阻止敌人进攻的铁蹄。



行动：这一关要炸的就是第十六关曾保护的那座桥梁，难度不是很大，玩家又可以过一下驾驶装甲车横扫德军的瘾了。

任务开始，四名队员分别藏在两堵断墙后，贝雷用信号器诱杀几名士兵（站到两堵墙后的不同位置），然后大家一起前往北边的车站。来到火车站附近，先到那个小院落（中间有油桶的那个）中，然后用信号器将敌人引过来再用油桶炸掉。绕过火车站来到河边，派水手潜游到河中小岛上杀死一名守卫，从边上抢到一只橡皮筏。返回南岸将队友们送到北岸，几人在敌营间匍匐前行，暗杀几名守卫，绕开两个巡逻队，来到桥头附近。前方右边是一座兵营，里面的敌人是出不来的。在拐角的地方不定期有一辆装甲车，火力很强，不要惊动它。派司机爬过去抢到北边的那辆坦克，一炮先将敌人的车轰掉，接着轰桥头的碉堡，然后再去接应快被包围了的队友，将那些德军一个不留统统干掉，接下来就要开始炸桥的工作了。

首先派司机将坦克开到北岸河边，开炮炸死岸上和河中央的敌兵和机枪手，再从大桥开到南岸，打死那边的守军，然后炸掉南边另一辆装甲车。从南岸射杀河中央的敌兵，水手在河边放下皮筏，载着工兵去中央桥下的木箱去取炸药，之后工兵返回到桥面上，在引爆器边上放一包炸药，然后全体队员撤到南岸由工兵将炸药引爆，乘桥头的一辆卡车迅速撤离现场。（本关密码：4SOXL）

第十九关：导弹报复
Frustrate Retaliation

时间：1945年1月12日
地点：德国
任务：整个法国被解放了，苏联盟军进驻了华沙，柏林就是红军的下一个攻击目标。此时此刻，V2型导弹就是德军的最后希望，他们正在准备朝伦敦及其它盟军基地发射导弹。侦察机了解到德军的V2导弹基地是在一个小而破旧的小型工业区中，小分队这一次的任务就是摧毁敌军的导弹发射架。

行动: 任务开始, 先在大石后观察那个左右来回行走的士兵, 派贝雷去那块小石后放信号器, 工兵去放夹子杀他。再由贝雷藏到那块小石后诱杀两名跑过来的士兵, 狙击手爬上左边的二层木楼射杀掉对面屋顶的看守, 贝雷和工兵潜到坦克库后面诱杀两个士兵, 然后再爬到下方有连续四个矿石车的上方诱杀两个守卫, 最后由贝雷爬到矿坑门口去杀那个不动的看守, 一切完成后队员在下方的一堆废旧矿石车中间集合。

这时可以看到右方有一个机枪手, 不用管他, 注意下方的一名守卫和右方林中巡逻队, 派贝雷和工兵爬到大方石头后放信号器和夹子诱杀他, 注意夹子要偏上一点放, 如果靠下了巡逻队会看到他的尸体。成功后所有的队员就可以爬到下面的河边了。

水手将贝雷和狙击手载到对岸的浅滩处上岸, 到达这块乱石环绕的圆形地带后, 发现这里有四名守卫, 一只猎狗和一名机枪手。先派贝雷去杀最左边的, 贝雷和水手再从背后同时杀猎狗和士兵, 再干掉剩下的两个不动的士兵就不成问题了。接下来的问题是如何杀掉那个机枪手——南北两岸各有一名, 他们互相监视着, 只能同时杀, 并且这边的机枪手尸体不能让对岸的巡逻兵看到, 所以要先派狙击手射对岸的, 同时贝雷从后面执刀杀这边的, 然后迅速将尸体转移。

三人回到浅滩处放下皮筏, 划到对岸机枪手附近的浅滩处, 将队员送上岸后水手再回去接工兵, 然后就可明目张胆地从轨道上爬过去了。到对岸后先杀死几名士兵, 沿着右边的铁丝网墙贴行, 潜入大院。工兵去大门右上的军营放炸药, 其他人暗杀营区内单独的守卫。如果被发现了, 就赶快将军营炸掉 (即使你这么做了, 警报也不会响起, 任你在这边杀得昏天暗地, 导弹那边的守卫是不会来管的), 最后过去杀掉那些守卫就可以研究炸导弹的办法了。

这一关的工兵配有两颗炸弹, 有一颗不是给导弹用的, 看到军营上方的那个炮楼没有? 它监视着河岸附近的一切动静, 是小分队撤离时的一大障碍, 因为它架得太高了, 只能用炸弹来炸。而它的下面有四只油桶, 分别搬到三枚导弹旁边, 让队员们用手枪引爆油桶炸掉三枚导弹, 工兵炸哑炮楼, 而后所有队员朝上方的河边撤离, 那里有一只小木船…… (本关密码: YFCWJ)

第二十关: 神殿之战

Operation Valhalla

时间: 1945年2月11日

地点: 德国

任务: 苏联红军进驻东普鲁士, 德国政府大难临头。突然, 一串神密的电波给信心十足的盟军心中投下了黑暗的阴影, 一份有关第一枚核弹的工艺方案已经被纳粹间谍偷走了。他们建立了秘密基地来进行这项原子弹的研究, 目前已经到了关键的阶段, 这次任务就是潜入这座城堡来终止这项骇人的毁灭计划。

行动: 任务开始, 贝雷和间谍在城堡的左边, 其他四名队员在右边。先让贝雷由城墙爬上城堡, 干掉左边走动的士兵, 再由竖梯爬上去干掉最顶层的哨兵, 下来后再杀下角的士兵(注意下一层的巡逻), 并将尸体藏好。然后爬到下层去杀那两个士兵, 顺着城堡逆时针方向绕到靶场附近, 下去杀两名守卫, 打开那个闪红灯的开关。这时城墙下的铁闸被打开了, 水手潜了进去。两人摸到城堡的南大门, 从后面杀掉四名守卫, 而后狙击手、工兵、司机由此进入。五人一路往西边杀过去, 除掉西门的守卫, 间谍就可以进城堡偷制服了。接着众人再绕回去穿过靶场 (也可以从城墙上过去), 先由狙击手射杀北边台阶上的重炮手, 再由司机去偷坦克。得手后司机驾坦克一路扫荡了下面的士兵, 将两枚核弹击毁后到西门外候命。工兵等人到主楼去放炸弹, 那边的敌兵其实已让贝雷杀得差不多了, 只是左边的大门内会冲出几个, 但也不难对付。放完炸弹后逃到远处将其引爆, 最后突出西门外上坦克一路疾驶, 在西南的公路上顷刻间消遁无踪。(本关密码: KDKW1)

战争终于结束了, 希特勒已无法再完成他第三帝国的梦想, 而我们的突击队员也带着军人的荣耀回归故里。从前的咖啡屋依旧喧闹, 香气在空中弥久不去, 我们的心情在腥红的记忆里渐放轻松, 去感受那村庄的忙碌, 都市的繁华, 习惯微笑, 也习惯和平……

注: 在本文完成过程中得到了玩友小粗、ordin等人(都是四通游戏论坛的朋友)的大力帮助, 在此鸣谢。另外如果你在玩这个游戏时有什么疑问, 请给我来信: redwolf@pub.sy.ln.cn, 或是到我的主页上COMMANDOS专区去探讨切磋, 我的主页地址是: playmen.yeah.net 或 www.neast.net/~lovestar。

新天地 (国内发行) 出品公司

CDx1	载体	策略	类型
中文, 英文	语种	WIN95	系统

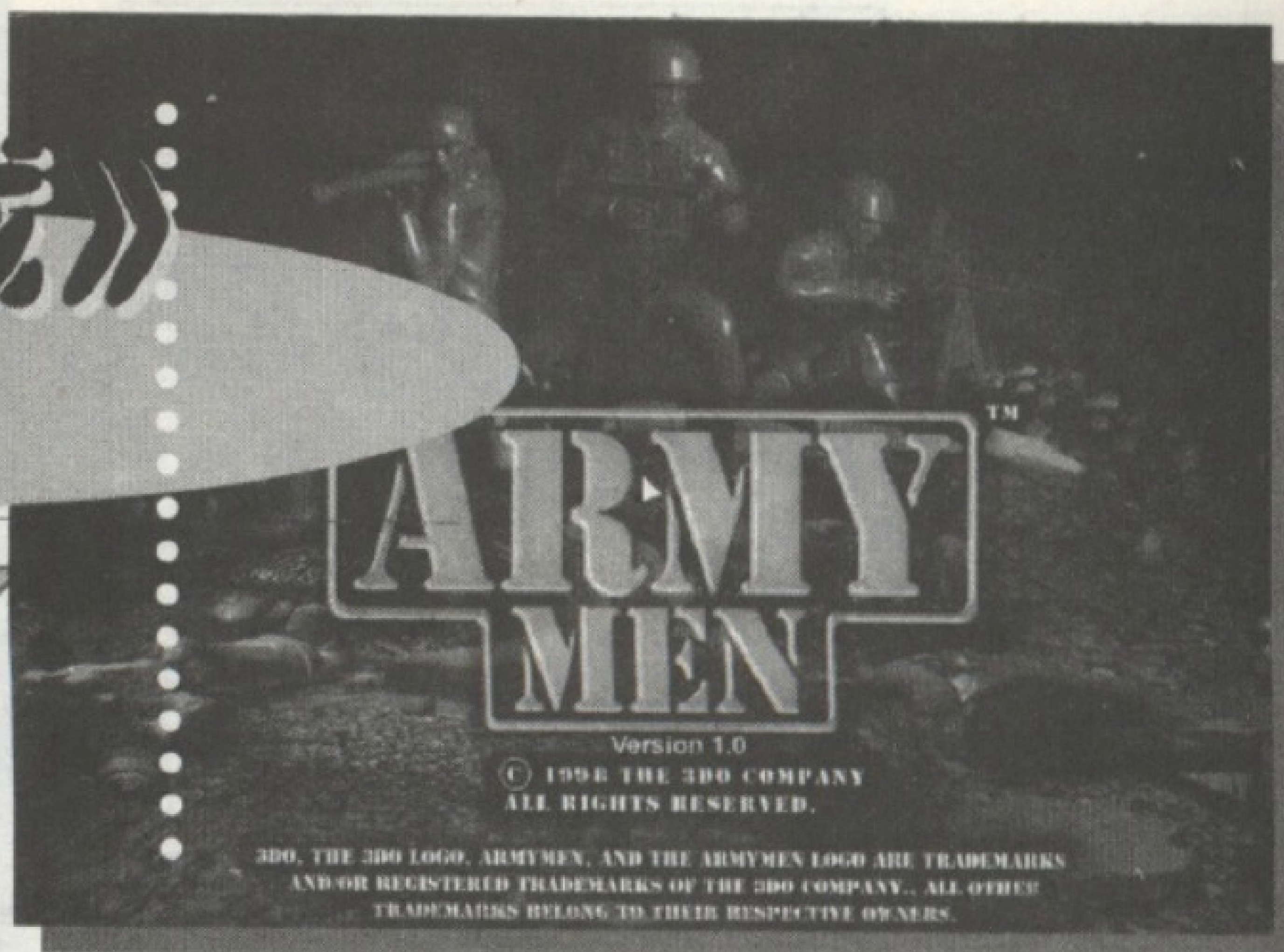
总评 95

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

《玩具兵大战》

战地手记（下）

广西 Titanium



4月11日，晴（任务代号：Prison Camp）。昨天敌人窃取了我们将在阿尔法地区乘直升机离开的情报，夜袭并占领了我军设在该地区的基地，俘虏了部分我军士兵。现在我们必须先把这些士兵救出来（见图八）。

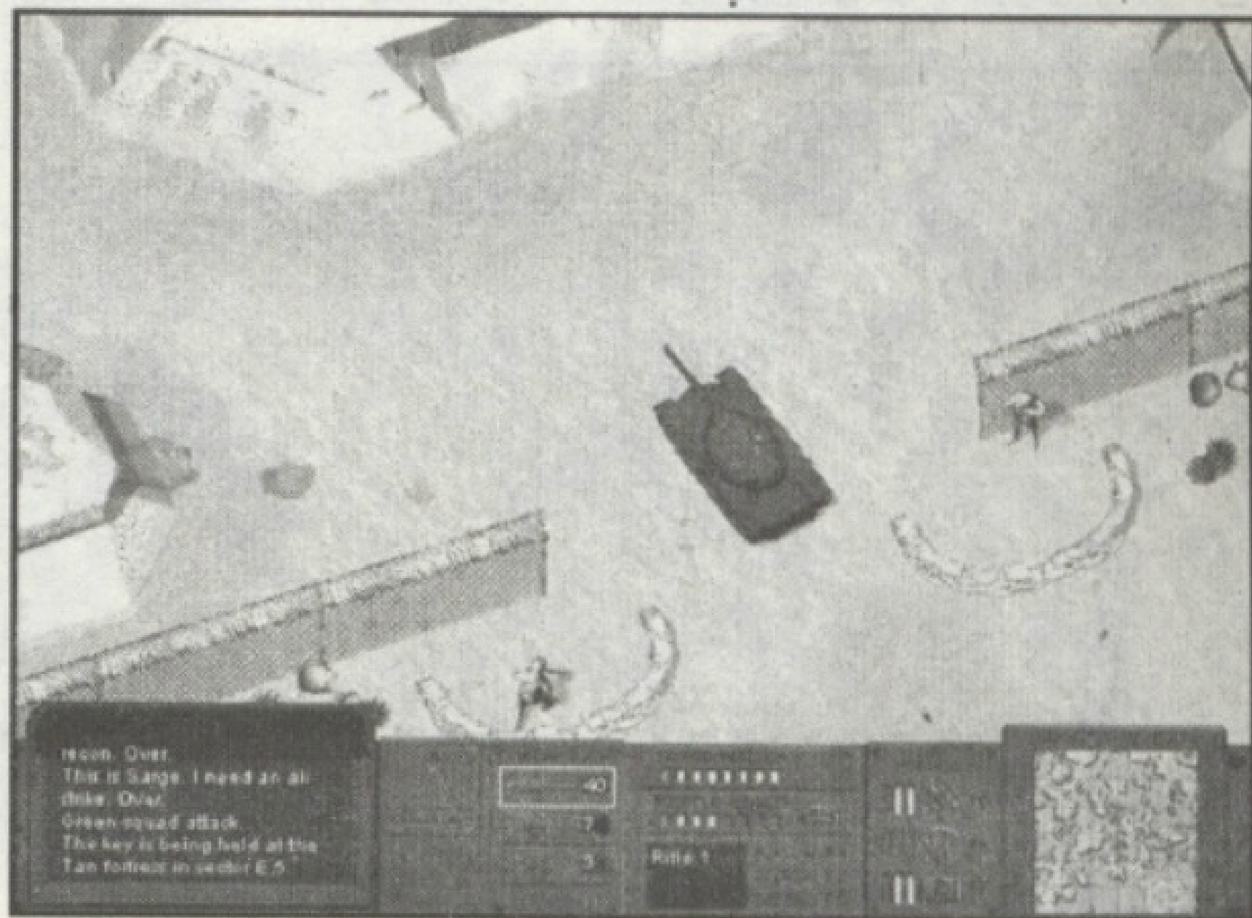


图八

我们到达时在E6见到了一座没被占领的医院和几个士兵，我们决定以这里为基地开展下一步的行动。出门前捡起地上的手榴弹和空中侦察，然后向左走过桥来到C6，看见不远处有一个敌火箭筒兵和几个枪兵。Sarge打了个手势叫我小心，我连忙放慢脚步，小心翼翼地摸到离敌人只有几米远的地方，掏出一枚手榴弹，瞄准火箭筒兵扔过去。“轰”的一声，火箭筒兵当场毙命，剩下的敌人乱成一锅粥，我们叫来同伴一拥而上就把他们全部解决了。

捡起散落在附近的自动来复枪和急救包，呼叫了一次空中侦察后我们决定先拿B5的五个可怜虫开刀。Sarge先让同伴们摆下埋伏圈，我们俩则小心翼翼地接近敌人，一枚手榴弹甩过去我们掉头就跑，敌人傻乎乎地跟过来正好中计。全歼这批敌人后我们又解决了A5的火箭筒兵，紧贴着左边岩石绕过坦克。由事先得到的可靠情报得知A4与A5的交界处有地雷（图八打叉处皆有地雷），我们用一枚手榴弹将其引爆后冲进了这条曲折的小路。这时警报大作，敌军坦克从背后冲来，我们不敢怠慢，赶快向前跑到炮火的死角处将C屋门前的两个枪兵放倒（作者按：游戏在这里有一个BUG，无论你在这之前干了什么，如果你放倒这两个枪兵后跟着就把这里的火箭筒兵干掉，将会听到一句：“Let's get out of here!”这时屏幕右下角的小地图上一直闪动着的红点将消失，你可以立即从小路上面绕回医院，任务也算完成，也就是说只用对付三个敌人就可以了。路线为图八实箭头所示），继续前进消灭A屋门前的四个敌人。这时Sarge看见左边有些好东西可拿，便走过去换上迫击炮。按原路出来时我们发现有两辆敌军坦克把路挡住了，没办法，只好取出迫击炮把他们请回了老家。剩下的一发炮弹带着不方便，就拿来招呼了那个叽叽喳喳的塔楼。C屋门前还有一个火箭筒兵和一个喷火兵，将他们消灭后把战俘们从屋子里放出来。因为本区域的敌人已经几乎被清理光了，所以我们很轻松地把战俘们带回了医院。

好，人已经救回来了，下一步就是找直升机离开这





个鬼地方。为了对付敌人坦克，我们先去取回在干掉B5那几个家伙时缴获的迫击炮。从基地向上走，小心翼翼地接近E3桥头的火箭筒兵。我们绕到桥头岗亭的后面放了一枪，这个蠢材火箭筒兵对着岗亭就是一炮，结果是把自己炸得粉碎。将他身后的木箱打碎得到地雷后我们快步过桥，绕过D2的喷火兵，利用自动来复枪射程远的特点消灭掉B2的3个敌人。来到B2的突出部分，哈，对岸正好有一辆敌军坦克，为它祈祷后用一发迫击炮弹把它送上了天堂。回过头来，在喷火兵武器射程外的地方埋上几颗地雷，然后向喷火兵的方向胡乱打几枪，那个喷火兵便气急败坏地向我们冲来，正好成了地雷的牺牲品。这时我们发现对岸还有一辆坦克，Sarge站在B2河边，用迫击炮将其一炮击毁。至于剩下的一发炮弹嘛，因为老拿着也不好，我们就把它扔到了站在对岸桥头左边的手榴弹兵头上。捡起地上的喷火器，我们强行冲过木桥，对岸桥头右边的手榴弹兵向我们狂扔手榴弹，当然我们手里的喷火器也不是吃素的，一阵火光过后这里的7个枪兵和那个不识实务的手榴弹兵一起被蒸发掉了。向右走到E1时我们发现前面的树丛里有两个喷火兵和一个枪兵，再次运用地雷战术消灭了他们后，终于发现了那根通讯系统的天线。冒着机枪塔楼的弹雨，我们跑近天线与直升机取得了联系，然后跑到机枪的射程外。等直升机一到我们就快步登机，气得塔楼只能干瞪眼。“呼，安全上垒！”



4月14日，小雨（任务代号：The Swamp）。据情报说第三把钥匙藏在海湾地区，因此我们立即赶赴那里。在飞机上我大致了解了一下当地的情况：该地区是由Tan麾下的一支精锐部队——外号“灰狼”的Gray军占领的，不过似乎该部队的指挥官也对钥匙感兴趣，在得知第三把钥匙在这一地区时他举兵反叛，因此这一带正在Tan和Gray两军的激烈争夺之下。

到达指定地点时遇到了前来接应的我军先头部队，我们今天要在他们的协助下抓住一个藏匿在C1的蓝军间谍，取到他手中关于最后一把钥匙的情报（见图九）。

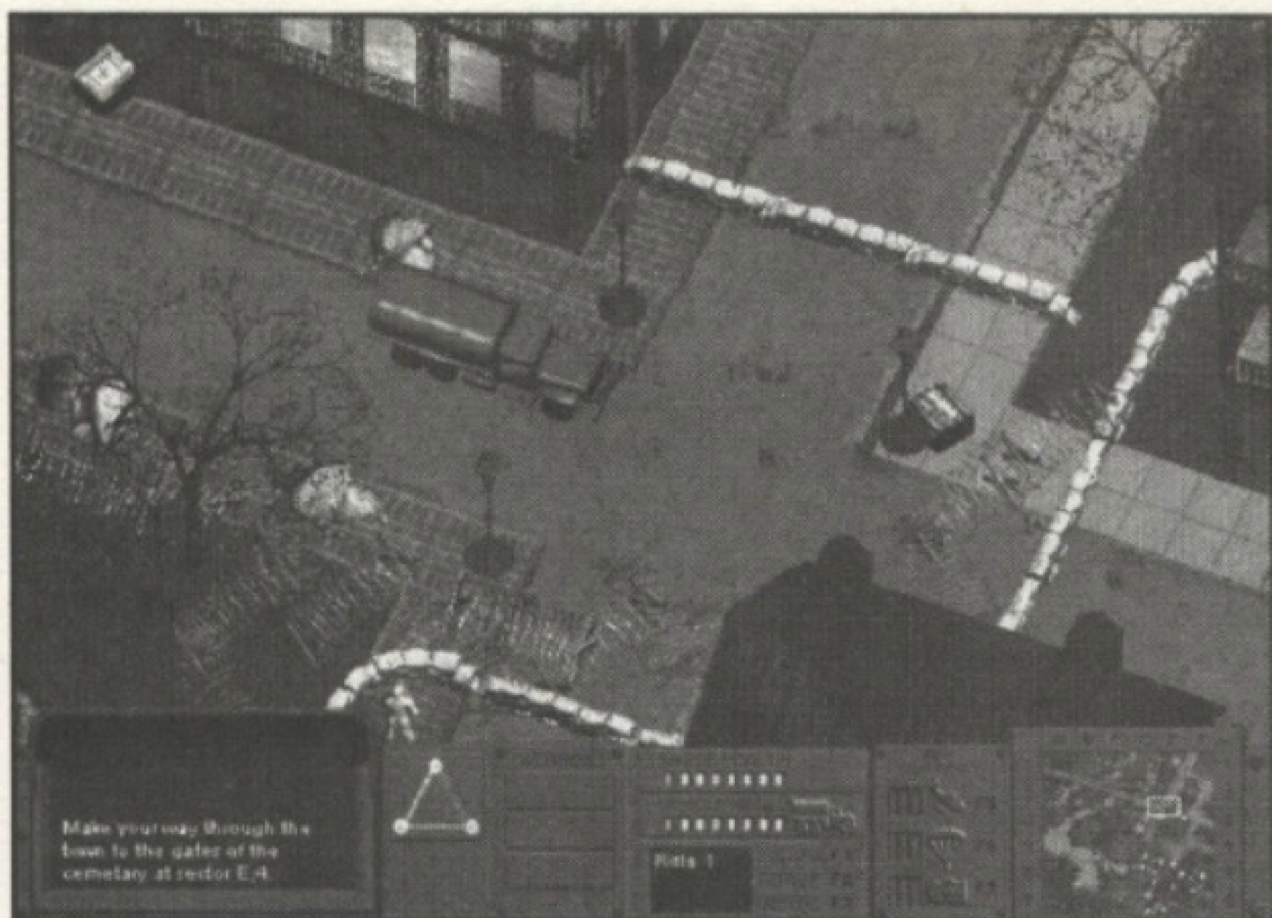


图九

我们先向右走到B5桥头取得急救包和手榴弹，过桥收拾桥头的哨兵和喷火兵，向上走，用手榴弹干掉铁丝网后的两个家伙得到自动来复枪。走回出发点后再向上走，在A4有一个敌火箭筒兵，把他干掉后炸开铁丝网继续前进。走到A3的时候突然有一发火箭弹呼啸而来，我们躲过以后才发现左上方有敌人，Sarge一枚手榴弹就解决了问题。刚准备在这里的丁字路口往右拐，就发现一个喷火兵正向我们冲来，好不容易摆平他以后我们捡起喷火器按原计划右行，顺便打发掉三个拦路虎。

继续向上走到A1的Tan军基地时我们遭到一个枪兵和一个喷火兵的拦截，解除这一威胁并干掉右边的枪兵后我们发现已经到达C1的预定地点了，可是间谍在哪儿呢？“过桥看看。”Sarge说。谁知我们刚走到桥头，那桥就“轰”的一声断了，烟雾中我们看见了那个间谍慌乱的神情。“这小子！别让他跑了！”我们捡起一个空中侦察就往回跑，一路上灭掉几个家伙，最后在A3的岩石后面发现间谍正蹲在那儿发抖，这家伙拒不交出情报还想反抗，Kill掉他以后我们拿到了情报。

情报显示钥匙正在位于F6的Gray军基地中，拿到它正是我们的下一个任务。行动前查了一下装备，结



果发现手榴弹不多了，Sarge换上迫击炮后我们向右上方走去，冲过两军对垒的危险地带到达了C2。其实这里也好不了多少——有个迫击炮兵老想把炮弹往我们身上招呼，另外还有两个枪兵也不怀好意。我们以迅速的动作把他们解决掉，顺便捡起地上的医药箱。向右走打发掉三个家伙后我们发现前面的必经之路有Gray军重兵防守，怎么办？Sarge想了一下，便向右上方Tan军的阵地打了几枪，又走到Gray军阵地面前打了几枪，然后拉起我就往回跑，跑到敌人武器射程以外他才说："回头等着看好戏吧。"我们刚隐蔽好，一群Tan军士兵就从F1的方向冲了下来，跑到"灰狼"的阵地前，二话没说就是一排子弹，"灰狼"们当然也不是省油的灯，双方你来我往枪弹横飞，热闹非凡，我和Sarge真是看了一场好戏，最后虽然Tan军仗着人多占领了阵地，但也只剩一两个人了。我们偷偷摸上去干掉了他们，四下一看，呀呼！一地的武器装备，这下我们装备充足了。沿路向前走，一路上解决了两三个岗哨，在桥头用一发迫击炮弹打发了对岸的火箭筒兵。过桥炸开铁丝网后我们巧妙地利用地形将敌基地里的一个喷火兵、一个火箭筒兵和一个枪兵消灭，却没找到钥匙。正在我大惑不解的时候，Sarge在敌人的尸体上找到了一份命令，原来敌人已经把钥匙运走了，忙了半天结果被耍了，我真是气不打一处来！不过上级很快就从我们的报告和其他情报中得出结论——钥匙在敌人的K基地一带，我们明天的任务就是到那儿去把钥匙拿到手。

4月15日，阴（Shanty Town）。我们得到确切的情报，钥匙在F6的Gray军战俘营中，不过除了那里并没有关押战俘外，具体情况我们并不清楚，所以必须先去抓一个"舌头"（见图十）。

捡起附近的急救包和手榴弹，向下走过桥后便与敌人遭遇。好不容易将这里的两个火箭筒兵和两个枪兵干掉，继续前行，在A3的丁字路口处埋伏起来。不一

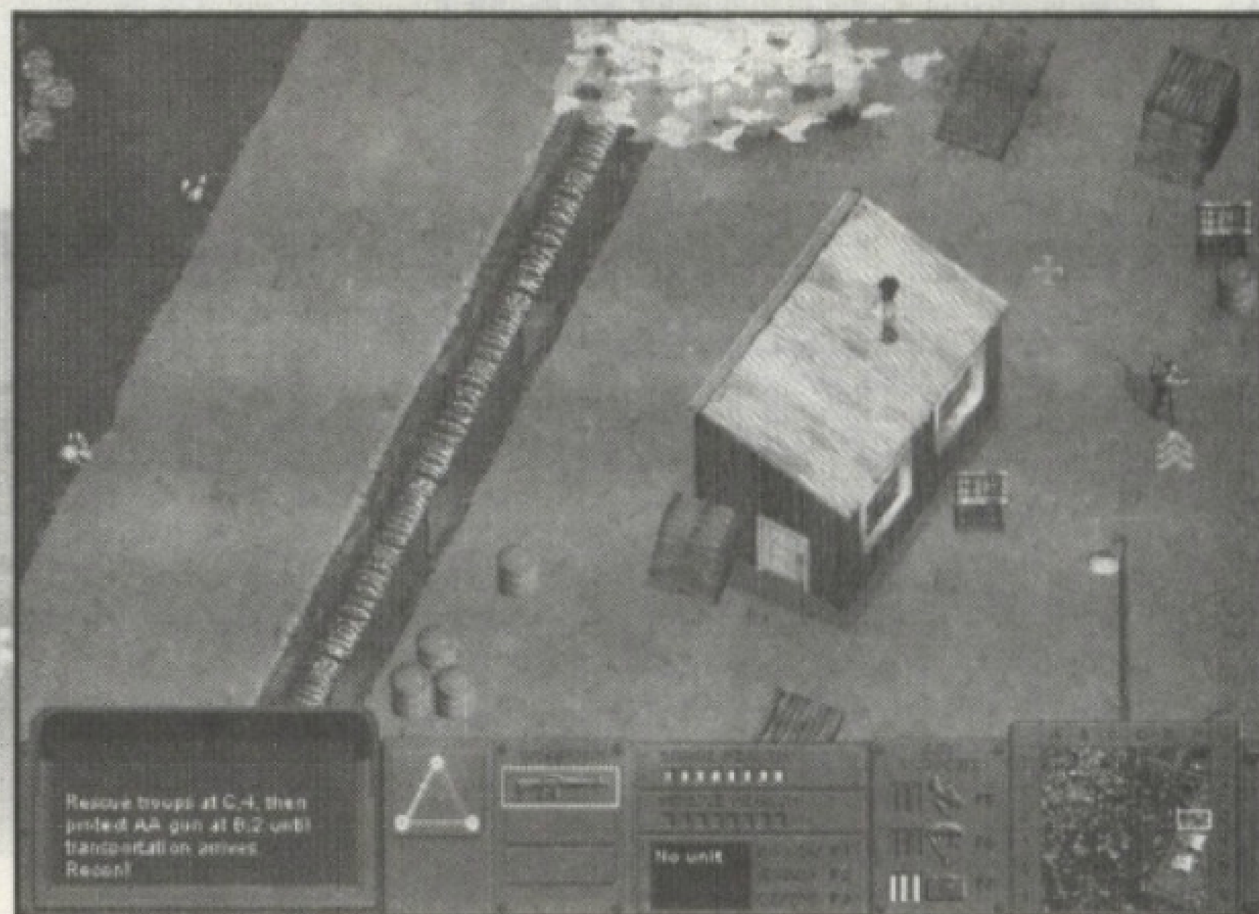


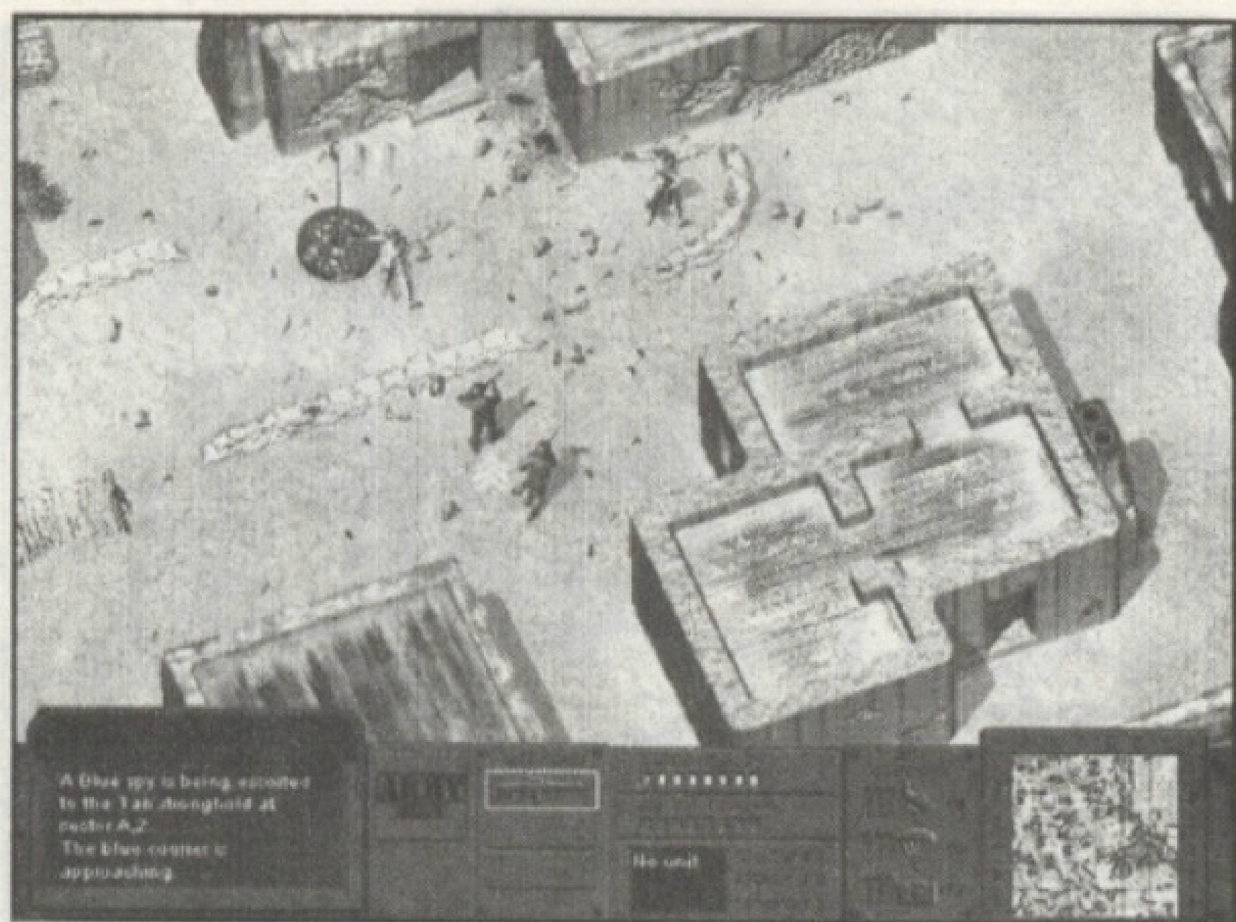
图十

会儿就有个Gray军的家伙探头探脑地走近，我和Sarge几乎同时跃起："缴枪不杀！"那家伙吓了一跳，扭头就跑。Sarge连忙开了一枪，那小子才停下脚步，双手放在脑后说："别开枪！别开枪！我投降！"我们过去下了他的枪，Sarge问了一些问题。从"舌头"的回答里我们知道钥匙还在战俘营里，由两个机枪塔楼和一队士兵保护着，战俘营的外围还埋有大量的地雷。把"舌头"交给战友看管后我们向上级报告了这里的情况，上级命令我们排除战俘营外的地雷并把钥匙弄到手。

得到指示后向下走，路上消灭了两个喷火兵和一个枪兵。这几个家伙的确挺棘手，幸亏我们在A4捡到了一个医药箱。这时我们发现右边C4的敌军阵地里有些好东西，但敌人也不少。Sarge想了一会儿说："冲进去！"于我们强行冲入敌阵，并不与敌人纠缠，抢到了空中打击、迫击炮和自动来复枪后迅速从原路撤离。虽然受了点小伤，但还是值得的。继续向下走到A6，我们遭到了一个手榴弹兵、一个枪兵和一个火箭筒兵的夹击，把他们解决掉后得到了探雷器，哈，这下不怕地雷了。向右拐，干掉两个枪兵和一个喷火兵，再冲破一条由两个枪兵和一个火箭筒兵组成的防线，终于到达了D6，再往上走过桥就是雷区了。

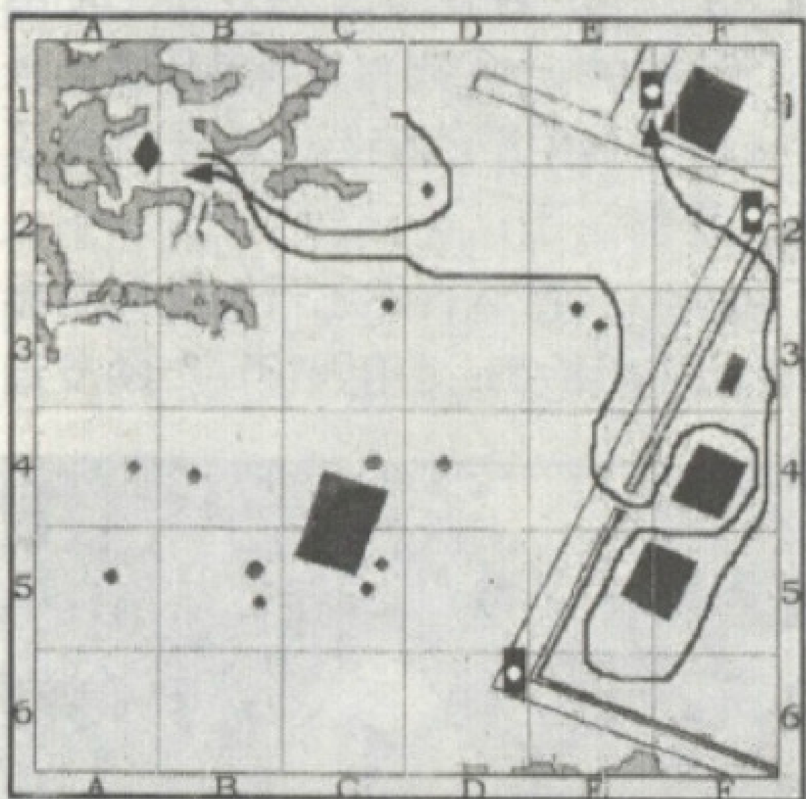
我们先解决掉E5的一个敌人，然后开始用探雷器排雷。排着排着突然听见机枪声，"击毁它！"两发迫





击炮弹立时应声而去，那两个机枪塔楼马上变成了哑巴。接着Sarge又呼叫来空中打击对战俘营进行地毯式轰炸，而后我们从铁丝网的缺口进入战俘营内解决掉残敌，终于拿到了找寻已久的第三把钥匙。

4月16日，晴（行动代号：Weapons Plant）。Gray军情报部的一名上校想投靠我们，他掌握着关于秘密武器的情报，我们今天的任务就是将他带出这一地区，以避免情报落入Tan或“灰狼”的手中。但上校已被Tan军软禁在一所别墅中，并准备用飞机把他运走。我们必须利用Gray军的一门防空炮来阻止这一计划。因此保护这一防空炮是我们的首要任务。上级指示我们要先把被扣押在C4一所仓库里的同伴救出来，以协助我们行动（见图十一）。



图十一

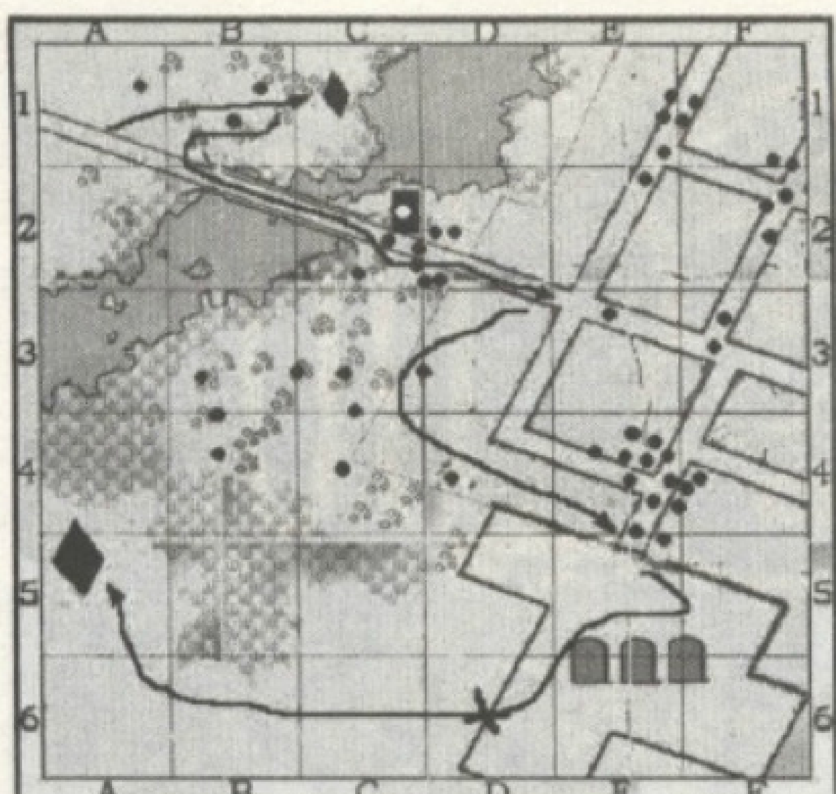
我们首先将敌人的一个哨兵解决掉，拿到自动来复枪。向下走与敌人遭遇，由于没有急救包，我们不敢恋战，直接到位于C5的仓库门前取得急救包后冲入敌阵，干掉一个火箭筒兵、两个手榴弹兵和两个枪兵。把得救的弟兄们带到位于A1的防空炮旁边，还没站稳敌人就来了，看来他们是冲着防空炮来的，不能让他们得逞！把这个由一个火箭筒兵、一个手榴弹兵和七个枪兵组成的别动队灭掉后，我们完成了今天的第一个任务（这里也有一个BUG：其实你根本就不用管你的同伴，只要在防空炮处等得足够久——约五分钟，敌人的别动队就会来攻击，消灭他们后也一样算完成任务）。

在上校的别墅旁边有Tan军的一座坦克厂，有三辆坦克在坦克厂周围巡逻，它们会威胁到我们的营救行动，所以它们必须被消灭。我们向着坦克厂门口的方向走，路上干掉几个Gray军的哨兵，侦察一下敌人的动向，找个机会冲进坦克厂。这里的好东西真多，我们捡起一个急救包和一门迫击炮，慢慢接近墙边，用迫击炮一次一个地把三辆坦克解决掉，然后跑到上校的别墅门前查看一下。这时接应的卡车也到了，上校上车后我们收到了第三份命令：将卡车开到F6去。我们上了卡车，顺着公路一路猛冲，除了在E6有一个敌火箭筒兵稍微“表现”了一下外，我们没遇到其它任何阻碍就把车开到了指定地点，事后Sarge说了一句话对这天的任务做了一个总结：“太简单了。”

4月17日，多云（行动代号：Bourbon Street）。由于疏忽，我们没有准备足够的干粮，因此昨晚的主食只能是河里的鱼，而且我吃的其中一条好象还是没烤熟的样子，害得我一个早上肚子都不舒服。根据上校的情报，我们今天将找到秘密武器并用这三把历经千辛万苦得来的钥匙开启它。首先我们必须把上校送到E2的十字路口处，但在C2桥头有大批敌人，跟他们硬拼是不可能的，我们得先干掉C1的一门防空炮以使轰炸机能为我们开路。

首先捡起一箱手榴弹，用它解决掉两名守卫并引爆路上的地雷，炸毁防空炮后轰炸机对C2进行了地毯式轰炸，而后我们解决了那里的残敌（这里会有谁漏网



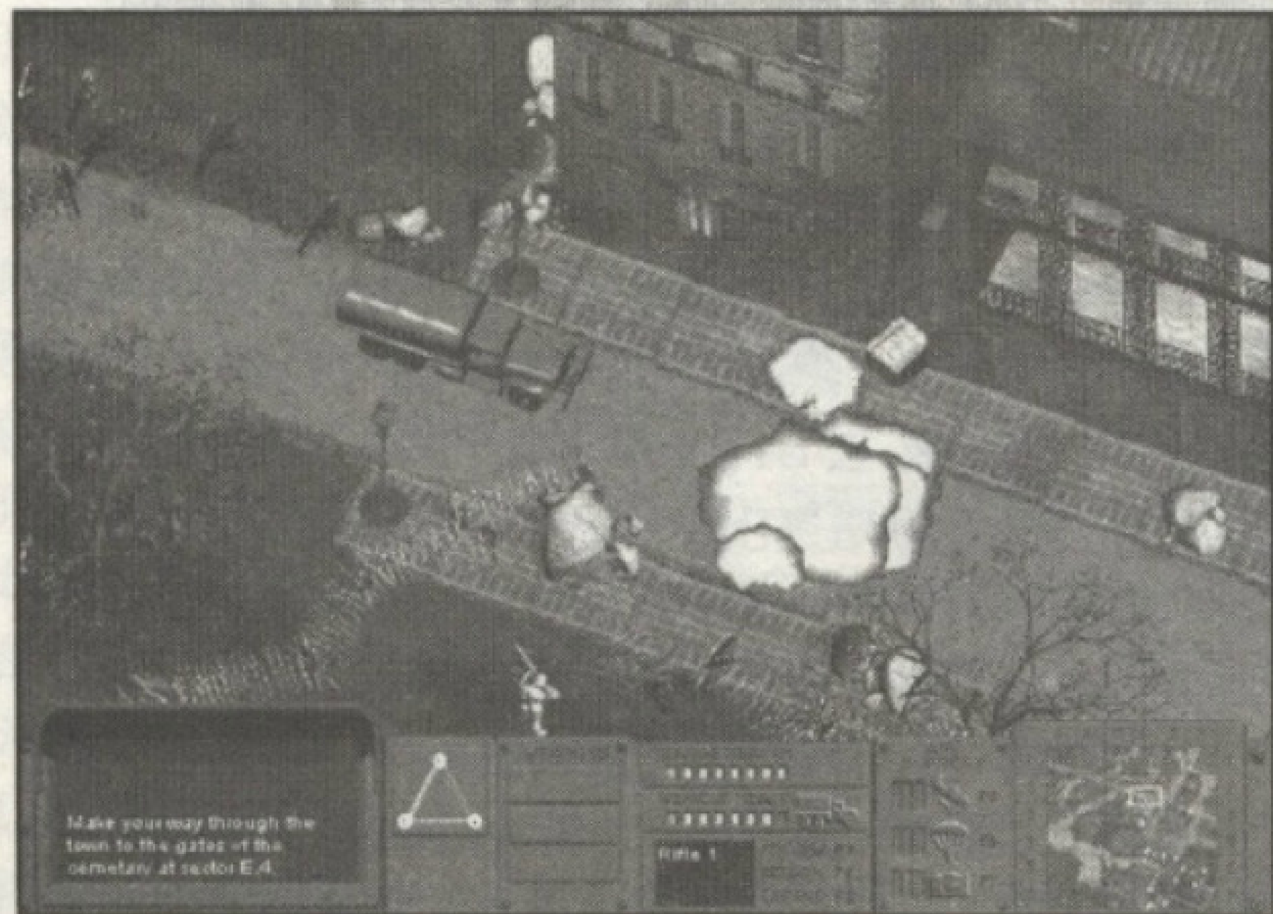


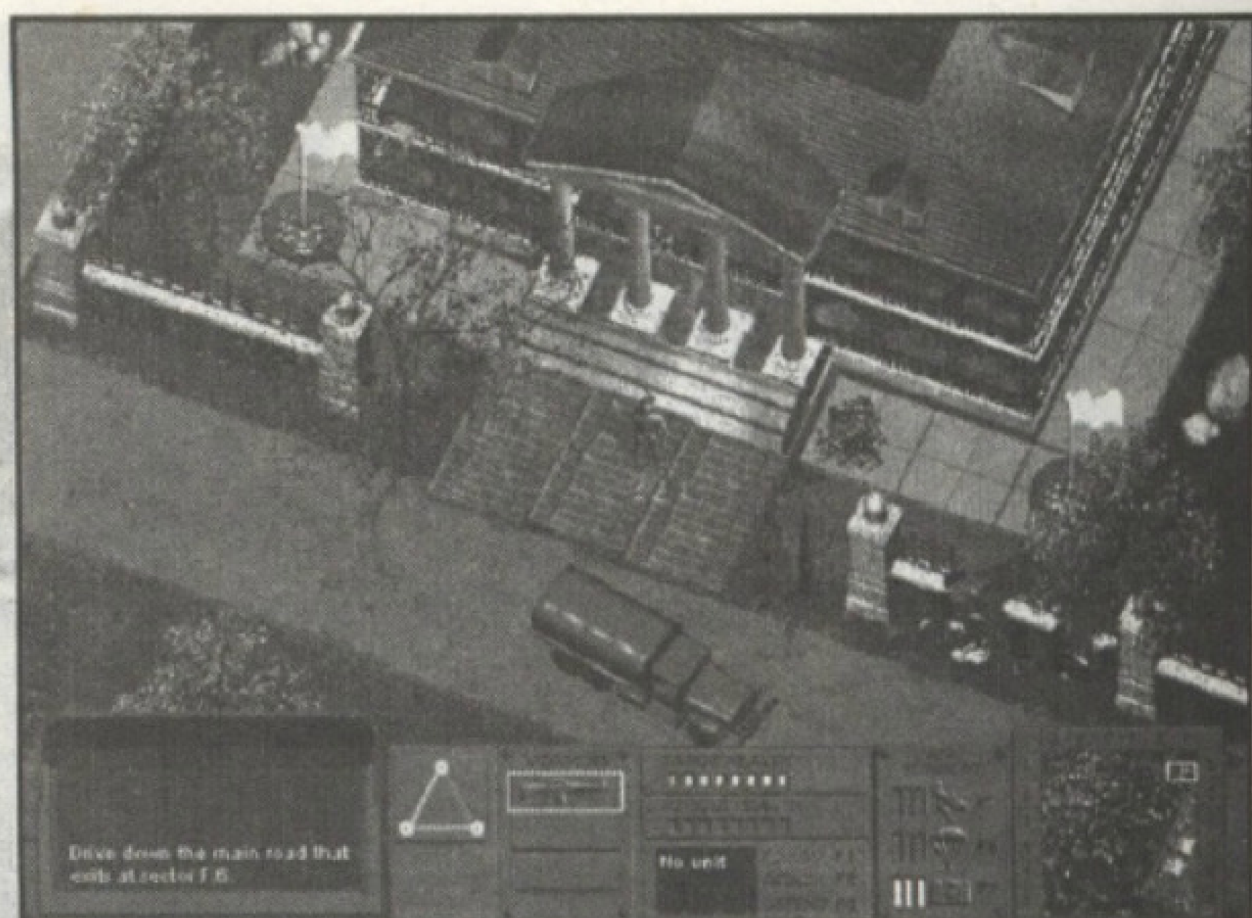
图十二

很难说，如果是辆坦克，劝你还是重打这个任务比较好）。顺着公路走到E1，捡起自动来复枪和探雷器。Sarge用探雷器把D3、D4的地雷排干净以后我们回到车上，将车开到十字路口。上校在十字路口下车的同时我们接到了第二道命令——到达E4的墓地门前。

撞死几个Tan军士兵后我们的卡车被打翻了，而我们并不想与敌人正面交火，因此径直向E2跑去。在墓地门前解决掉一个火箭筒兵和一个枪兵，躲过敌人的攻击，终于接到了今天的最后一项也是我们这次行动的最后一项命令——穿过墓地，找到秘密武器。

这么多大风大浪都过来了，一个墓地算什么？抓起枪，上！谁知刚走进去，门就在身后关上了，面前的地上突然冒出几个Tan和Gray军的士兵，“不好，有埋伏！”Sarge拉起我就走：“他们一定是冲着钥匙来的，就让他们狗咬狗去吧。”我们捡起喷火器和急救包向左下方跑去，没想到这里也没有路。这时我发现旁边的Tan像在发光，Sarge想都没想就给了它一顿“火浴”，没想到这东西塌了以后露出一个缺口，正好让我们从容跑出。出来后我们看了一下地图便向左上方跑去，路上灭掉几个不谙世事的家伙，在下午三点差一刻的时候终于来到了地图上所标的秘密武器所在的地方，





这里除了一堵象墙一样的东西外就是在一个石柱上的钥匙孔。我们一直在猜想秘密武器会是什么，现在，一切谜团都将解开了，凶手就在我们中间！不对不对，是谜底就在我们面前！

Sarge将钥匙放进钥匙孔，我正想拿出照相机拍下这历史性的一幕，没想到我的肚子居然爆痛起来，一定是昨晚那条鱼害的！真该死，在这节骨眼上我居然不得不找个地方方便一下，这真是我一生的遗憾。结果我回来的时候Sarge竟然不见了，只有传送门——这东西后来被证实为传送门，发出异样的光……

Ti：“我的战地实践就这样结束了，由于秘密武器已被我们夺得，Tan慑于它的威力不得不自动将军队后撤了一百公里，但这也不能制止我们不断地传送部队到他的侧后方，我们即将赢得这场战争，和平即将来临。在此我们仅向那些为和平而倒在祖国的沙漠、高山或是海湾的有名和无名的烈士们致敬！”（台下掌声雷动）

（后记：今天，Tan已与我国正式签订了停火条约，盼望已久的和平终于到来！——摘自5月1日《绿塑料新闻》）

UBI SOFT（国内发行）出品公司

CDx1	载体	策略	类型
英文	语种	WIN95	系统

总评 88

画面
音响
操作
剧情
娱乐



序　章

古代传说，有个梦之族居住在一片谷地，他们与龙订有合约关系，领导他们的是龙之君主。我，Werner Von Wallenrod，是其中Wallenrod家族的青年剑士，还没有得到剑士的最高荣誉封号——“龙剑客”。终于有一天，梦之族君主Arthus打算封我为龙剑客，但是公爵Cariachand反对，要我在Draconia即将举行的比武大会上证明自己的实力，我毫不犹豫地接受了挑战。然而龙剑客都需要拥有与之有合约关系的龙，我家的火龙Maraach是第一代龙中能力最强的，它却失踪了多年，更糟糕的是我家与火龙签订的石头合约也失落了。有人认为火龙Maraach仍然活着，且与我家的合约并没有解除，我只要找到它和它重新签订合约就可以了。我必须在不到一个月的时间内找到Maraach，在它的协助下赢得比武，这次比武的胜者将取代Arthus而成为谷地梦之族的新君主。我并不想做君主，只是不信任公爵，若让他做了君主，那定是梦之族的灾难。为了梦之族人民的未来，也为了Wallenrod家族的荣誉，我必须现在就去Wallenrod城堡底下的洞穴，准备行装连夜向Draconia进发。

第一章　天国洞穴

进入洞穴后先向左转，走进马具房，带好旅行包、地图和水壶，再和Ghewissel交谈，让他给我准备武器。Ghewissel领我到兵器库，我将库中所有柜内的武器都装进了袋子。离开兵器库转向左，前进前进再转左进入贮存室，找到100个钱币和一根绳子。至于打火石，人总不能太贪心，反正我也不抽烟就留给主人吧。啊，对了，旅程还长着呢，我还是把右边桌上的食物带上吧。现在，作为一名龙剑客和旅行者，就差一匹坐骑了。去找Sarel，要他给我准备马匹。出乎意料，他给我领来了一头会飞的龙——LopLop（它是火龙家族的第二代，是我饲养的雌火龙生下的小Baby），并且为我打开了洞口的闸门。牵着龙走出洞，亮丽的天空较之洞内的黑暗令人心情极为舒畅。正在心旷神怡时，忽然一阵眩光送来了魔术师。接受了他的礼物“生命之环”，在他的祝福声中，随着优美的音乐，我骑上龙背飞向无垠的天空，从此踏上了一段充满神秘与艰辛的旅程。

第二章　原始森林

LopLop带着我飞离了Wallenrod城堡，在云层上遨游，我欣赏着云海的美景。正在陶醉时，忽然发现远处有几个黑点正在向我移动，渐渐地我看清那几个黑点是几条黑龙。这时我的小龙也嗅到了某种危险，立即钻进云层，试图避开不必要的麻烦。无奈黑龙穷追不舍，在一片原始森林的上空，小龙被黑龙喷出的黑焰灼穿了翅膀。小龙失去了控制，无助的我唯有紧紧抱住小龙的脖子。一片红光迸现，我们摔到了地面，知觉全无……

（一）森林中

不知过了多久，感谢魔术师的“生命之环”，重新唤醒了我的知觉，然而LopLop再也醒不过来了。没有了飞龙，我怎么去Draconia呢？唉！不能想那么多了，还是先想办法逃出这片原始森林再说吧！打起精神，收拾好散落在地面的水壶（水也流尽了）和食物，向死去的小龙看了最后一眼，毅然再踏征程。

向西再向北，我听到了潺潺流水声，转向东，见到一泓溪水。灌满水壶再向东（玩家可拿出森林地图，用鼠标左键点地图移到屏幕中央再点左键即可看到地图，

地图的方向为上北下南左西右东。摔下的地方在东南角，侏儒在东北的小洞，大树守护神在西北的红叉。取水后再向东，此时已到了瀑布东南的岔路口）。转身向北，再向北走。这时我听到劈劈啪啪的篝火燃烧声，远远地见到有三个似人的怪物。我大胆地走过去，那三个怪物竟敢向我要买路钱，我身为龙剑客，理应让他们尝尝Erena剑（龙剑客的标志剑）的滋味。然而我此时



已筋疲力尽，并不想战斗，于是我吓唬他们说，龙剑客的飞龙正在他们头顶上盘旋，并且最爱吃怪物的新鲜肉。吓走了他们后，我又继续北上，走过妖怪的身旁再转东走。

转身向东，见一个侏儒正躺在石头上，正要开口问他，他却从石头上跳下来对我嚷着Zbomg。我忙问在哪儿？却发觉所谓的Zbomg就是指我，于是我连忙向他表明我是个龙剑客，我的小龙遭到攻击后我就迷失在森林里了。他听罢热情地邀请我到他家做客，盛情难却，只好随他而去。在他家，我得到了一些食物，也了解到要离开森林必须找到大树守护神。当我表示要离开的时候，他送了我一粒橡树子作为留念。

从他家出来向北，继而向西再向西。此时一棵硕大的枯树拦在面前，我有种感觉它就是大树守护神。试着开口，枯树真的说话了！我先前的猜测果然没错。于是连忙请教出林之法，而大树却要我将它的种子种到沙地。沙地在哪儿？也许地图中间圆圆的那块地方就是沙地？接过种子后向南，此时东边无路可走，转身南行。再反身北行，继续向北再转东走，是个十字路口，南边就是地图中间的圆圈。走向那里，哇！一片黑油满地的沼泽，幸好向南有条路可以过去。来到沙地边，凭着多年剑客的本能，我感到树神交给我的绝不会是一件容易的差事，还是先拿出双面斧放在右手边，再将种子种进沙地。可不得了啦，好大的一个妖魔从地下冒出来。我口中念念有词（保护魔法），加上一阵猛砍，那怪物一声惨叫后大地恢复了平静，我总算完成了树神的使命。左转（不要右转）依原路返回，告诉大树完成了任务并且希望离开森林。

在一片鸟鸣中，我被一股无形的力量送上了天空，悠然地鸟瞰着这片曾赋予我冒险乐趣的原始森林。忽然听到几声动物的吼叫，眼前出现一只备有鞍具的怪兽，难道这是一匹坐骑？我意识到已经离开了森林，但这是谁的坐骑呢？

（二）森林边

我后退了一步，但还是没看到任何人。再向前走走，远远地见到一只猛兽正在攻击一个人，那人明显不敌猛兽。我急忙赶过去将猛兽刺死，转身见那人俯卧在地，唉！我来迟了，这人快不行了。他想喝水，于是我将水壶中水喂给他。他告诉我非常后悔偷了Draconia教堂的“紫爪”，而他再也无力将其送回了，问我能否帮助他？助人是龙剑客的天职，他瞑目了。我带上他不再需要的30个钱币和那把去找Nemisma换回“紫爪”的蛇形匕首，返回怪兽处。我理所当然地成了怪兽的主人，真好，又有代步工具了。

第三章 Draconnia城

经过几日行程，终于在第八天的下午看到了Draconia城。我预感在这座城市中，将会有更多的惊险需要面对，更多的神秘要去探寻。为了梦之族人民，也为了Wallenrod家族，我只有勇往直前。

（一）第八天白昼

走近城门，我告诉守卫是来参加比武的。正要进城，一声断喝吓了我一跳。原来他们看到我乘坐的怪兽，似与偷教堂紫爪的嫌疑犯有关，要留下怪兽和它原主人身上的所有物品作为调查证物。我告诉他们那人身上只有一把匕首，而那30个钱币嘛，只好隐瞒了。匕



首是交换紫爪的凭证，怎能交出？正好有个贪心的守卫表示只要交出20个钱币，我就可以保留匕首。于是我采用欲擒故纵之术，用15个钱币保存了匕首。

进城后，将怪兽交给士兵，并向他了解一些城中的情况，问他是否知道Nemisma？他却想不起来，看来只有自己去打听了。走上台阶，来到一座房子（纹章大厅）前，右转，穿过一道内有雕塑（龙人）的拱门。城中四处笼罩着比武的气氛，霍霍刀声与嗖嗖拳声随处可闻。我走下台阶来到一处大院，院中有座雕塑，其下一股清泉，对面一所房前，挂着一个招牌。既有招牌必定是店，不管什么店，根据我的经验，总要进去看看，既可买点东西又可探听消息。

一串泉水丁冬般的声音，我推开店门来到柜台前。售货女郎欢迎我到Nemism来，哦！难道她就是Nemisma？我将匕首交给她，果真得到了紫爪（这是什么爪子？难道是龙的？毫不起眼嘛！）。再到货架前看看女郎所说的城市地图，买了一张，发现店内还有打火石、提灯、镜子、食物、绳索、水壶和一个能装15件东西的小包，这些东西目前还不需要（口袋里钱好象不够？）。走出店门，与院中的读书姑娘攀谈一下，得知她父亲就是传令官，负责比武事宜，他在纹章大厅工作。我急忙来到纹章大厅向他报名参加比武，并要他帮我挑选随从和准备坐骑，从他口中得知比武两天后进行。离开大厅，右转再左转，前面是一个背对着我的人，右边远远地有两个人正在练剑，旁边还有人围观。左转走进一条小巷，看到一间敞着门的铺子，走进去，只见墙壁上挂满了兵器，于是我将除双面斧外的所有兵器全卖了（Erena是龙剑客的标志，其他人当然不会要）。哇！这下可轻松了许多，又得了不少钱，真开心！来到刚刚看到的两个练剑人前，耳边传来阵阵钟声，莫非教堂就在附近？右转身，面前是一座有长长台阶的雄伟建筑，看来这定是教堂了。

走进教堂，将紫爪交给Ruby主教换取了赏金，他很感激。想起在Wallenrod城堡魔术师交待的话，我便向主教打听起龙与合约的事来，主教推荐Clairvoyant给我。在主教的引导下，我见到了神秘的Clairvoyant，他告诉我他仅有半张合约。半张？那也够开心的了！并且可以回答一个问题中的半个——过去或将来。我胡乱选择了一个，结果他在梦中胡言乱语了一番。听完了他的不知所云，拿起他桌上的半张合约后我离开了教堂。



呀！这么快就夕阳西沉华灯初上了，在这城中的第一个夜晚，又将有何事等待着我这伟大的冒险家呢？（玩家若发现天早黑了，没有关系，教堂日夜都可进人，主教是神的使者，自然无须睡觉。）

（二）第八天黑夜

逛到教堂左边，走上台阶，微弱的光线映衬出眼前一张苍凉的脸，一个乞丐靠在墙边，恻隐之心油然而生。给他2个钱币，并听完他断腿的经历。正要离开时，他说有个大秘密，我若想知道就必须为他干掉一个妖怪，正是那妖怪使他少了一条腿。这么神秘的诱惑，要是舍弃还真满足不了我的猎奇心理，但妖怪哪儿有呢？阴森的夜晚让我感到找妖怪并不是什么难事，妖怪出没的地方必定僻静，想到兵器店前的那条巷子白天就够阴森的了，黑夜必将更胜之。

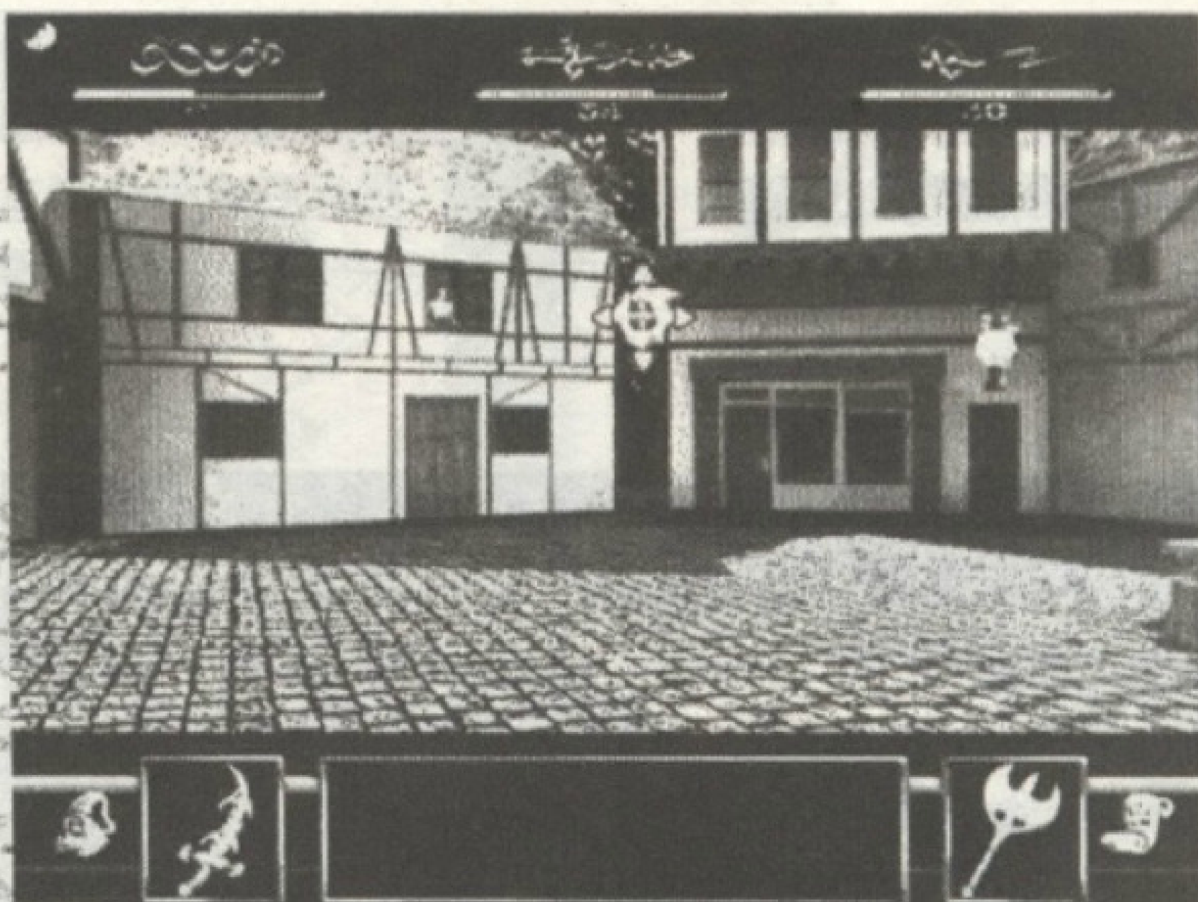
走进小巷，刚一转身就见一个妖怪从废桶中蹦了出来，冲我嚷着"掏出所有的钱！"几句话后，我便将它宰了，当然宰它时口中唠叨（保护）是少不了的（死者身上有一把匕首和一只项圈，最好别拿。不过若拿了匕首再给售货姑娘又可换到紫爪）。我所得到的秘密是城中有座地下迷宫，有张羊皮纸记述了人宫之法。然而去哪找羊皮纸呢？乞丐指点我去找Dihcar，这又是谁？先不管他，吃饭要紧，哎哟！肚子在咕咕叫了（体力线变黄、变红）。

来到城门口的台阶上右转，正前方有座小楼，门前挑着一盏灯且有条窄窄的台阶，走进去，正是酒馆（龙之家）。花2个钱币，让老板做了顿丰盛的晚餐，使我的体力恢复了30，现在该去睡觉了。

（三）第九天

清晨，我逛到教堂前，怎么昨天那两人还在练剑？和其中一人聊了会儿，而后向左转身两次，走进一条小巷，再走又看到练剑人，再左转，对着一扇格子窗，走过去，原来是药店，老板正是Dihcar。问他有没有什么羊皮纸，答案是没有，不过老板说经常有人向他出售一些奇怪的东西，看来这是好消息。转身来到货架前，看到架上有生命药、休息药、治病药、魔法粉、强力球（这是什么东西？90钱币，价钱真高哇！看来要买。）和小箱子（能装20件）。各买了两瓶生命和休息药，又买了球与箱子，离开药店。看来今日无事，便在大街上找

人打听情况（玩家累了可当街而眠，但别去小酒馆，也不要在兵器店处继续前进，否则出了麻烦别怨我没告诉你。钱不够用，晚上可在酒馆同人赌一番，当然要作弊啦，方法就是save和load，你问我哪来的钱呀，pctools给了我很多）。



（四）第十天白昼

天刚亮，一声嘹亮的号角吹响，盼望已久的八大龙剑客家族之间的“七矛”比武将要举行。在纹章大厅和对手们简单地交换一下意见后，便在左右两边的台阶上胡乱挑了一名对手的权杖进入纹章室。装备上右手边的红色盾牌，挑了一杆长矛，来到由传令官推荐的随从——小Pete面前，吩咐他准备好坐骑。在他的好运祝福声中，我迈进比武场大门，骑上等在门口的那个怪东西，走进了比武场。

传令官宣布比武开始。阿唷！没几个回合，我便给对手挑于骑下，摔得那个痛啊，就甭提了。在纹章室，赶忙喝下右手边墙上壁龛里的药，幸好不是毒药，体力又恢复了。如此这般六次下来，传令官宣布Hellaynea夺冠，比武结束。

正在灰心丧气时，君主Arthus邀请我参加十天后的加冕比武，接受邀请后，他要我见一位女伯爵。明显的那位女士情绪激动，没讲几句话，他们就离开了。这时今天的冠军Hellaynea走过来，不好！她说早就盯上我了，莫非我在走带刺的桃花运？最后我答应同她一起训练。在纹章室里（此时体力可是全无呀，喝瓶休息药吧），同她决斗，当然又输啦，不过好象生命和体力的最大值都增加了，输得值！

在大厅，与始终坚守岗位的传令官又交谈了一会儿，得到一些消息。

出了大厅，看到距离天黑还有一段时间，便又去了Dihcar的药店，买点休息药。得知他有羊皮纸便也一并买下（挂在货架边墙上），顺便打探一些消息，了解到有人向他打听我。

出了店门，打开羊皮纸一看，上面是什么天师画出的咒符？怎么读？不过这点小难题是难不倒如此聪明的我啦，我施展起阅读魔法。原来羊皮纸上记载：夜晚，当神秘之姊将龙人雕塑照亮时，将一面镜子放于龙人之手，便可开启地下迷宫之门。（这个游戏的自由度很大，玩家可立即去买镜子晚上进迷宫，但我想先去喝一杯。）

走向酒馆，谁知在酒馆门口，发现Klarr（也是一位龙剑客）正卡着一名少年的脖子要教训他，为了救那少年，我告诉Klarr要么放开少年，要么尝尝我的愤怒。他认出了我，我劝他留下力气比武，并打圆场保证少年不会再冒犯他。Klarr走后，少年向我道谢，同时邀请我到酒馆喝一杯，岂不正合吾意？

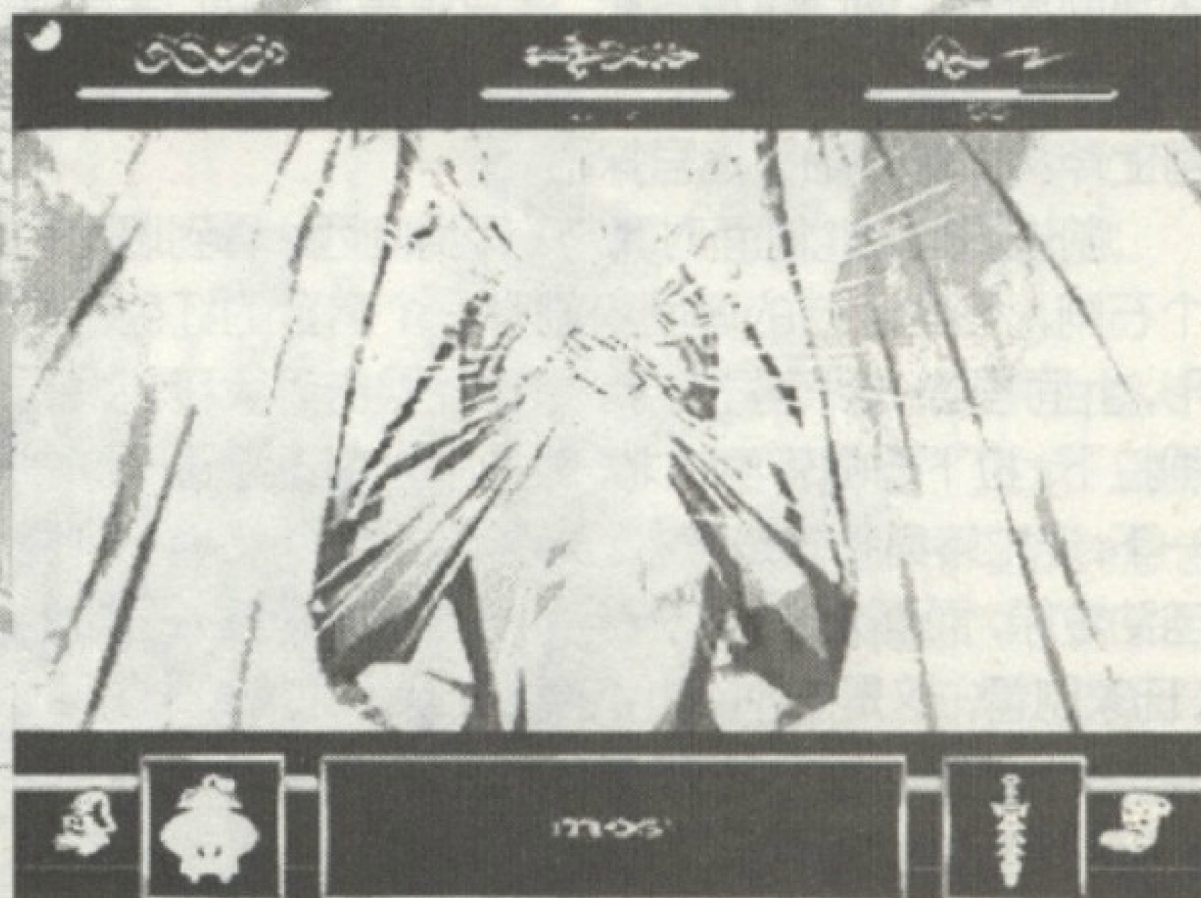
随少年进了酒馆，他自我介绍叫Quentin，是一名招待的随从，并自认欠了我一份人情。我忙说那不算什么，要他直呼我的名字Werner。谁知出乎我的意料，他对我的一切竟然了如指掌。谈话中，他对公爵表现出明显的敌意，称之为披着羊皮的狼，最后不顾我的反对，说他一定要调查公爵的阴谋，而后就离开了。这个家伙，阴阳怪气的，虽然身着男装说话却是女子尖音，我怀疑她就是“他”刚刚提到的公主，否则怎么如此熟悉我的情况？因为君主可是我已故父亲的好朋友啊。

一转身，发现Hellaynea独自坐在一角正看着我，过去和她说话。一开口，她就语带醋意，怎么回事？一谈才知，她真的对我有意思，吓得我急忙煞住话题，逃出了酒馆（玩家可不必拘泥我的观点），外面的空气真新鲜！

从传令官女儿处得知她的心上人就是我的随从小Pete，但她父亲却认为门不当户不对，她认为我一定会对她的父亲产生影响。君子有成人之美，于是我在传令官的面前将小Pete大大赞扬了几句（其实这个家伙，小赌徒一个）。姑娘得知这个消息，高兴极了，看到别人开心，我的心情自然也舒畅极了。

（五）第十天黑夜

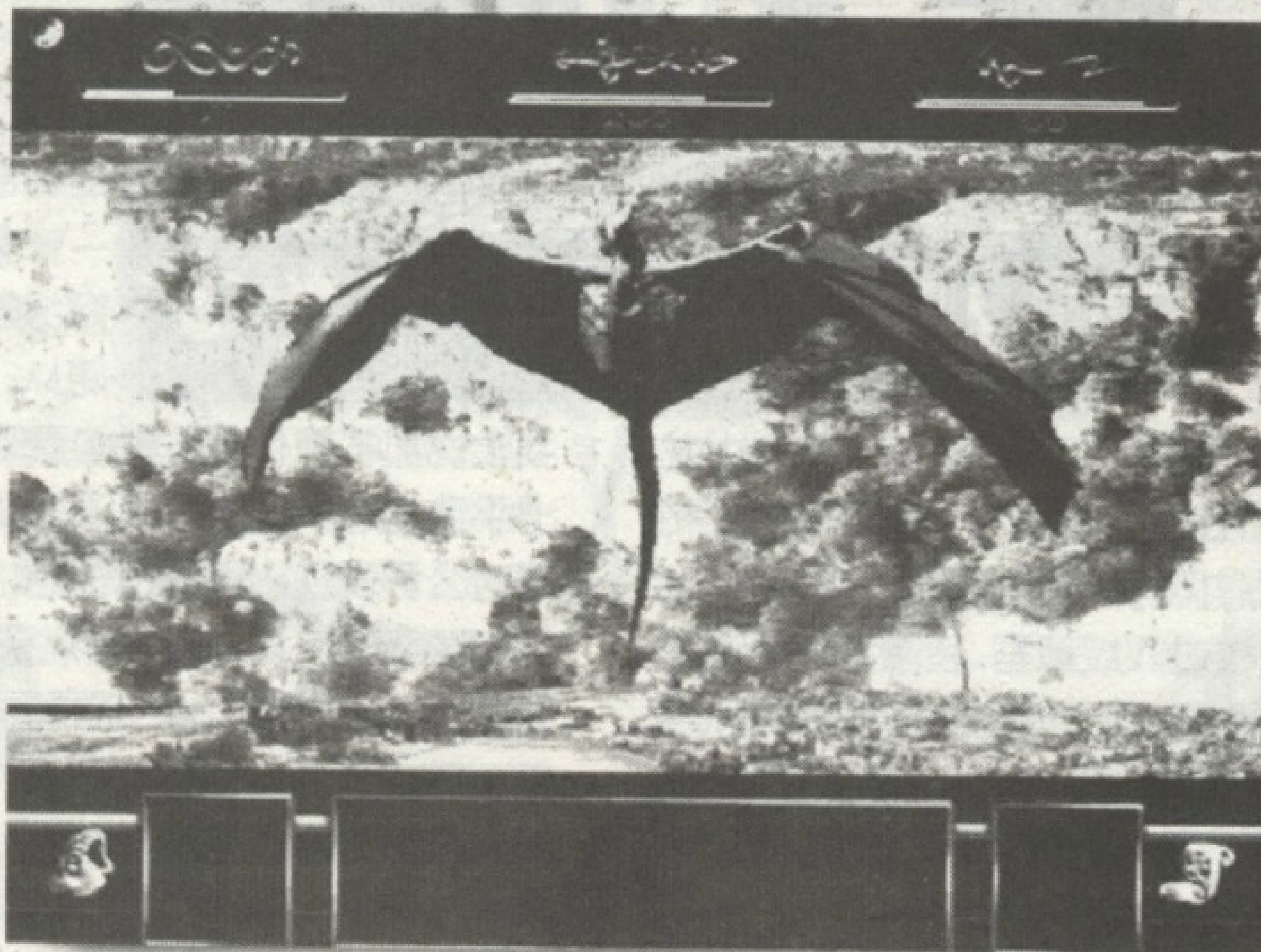
闲逛到泉水处，想起水壶还是空的，便想将其灌



满。走近泉水，只见泉水荡起一片涟漪，一个双眼碧绿的鬼从中徐徐升起，我胆战心惊地问他是谁（注意只能选择此问），一番交谈后，我表示愿意帮他找回他留在地下迷宫中的尸体，并交给主教。

（六）第十一天白昼

一早，同Hellaynea训练之后，就去买镜子，想必迷宫内不会有灯火，便又买了盏提灯。灯当然要点亮，于是在货架上找到打火石，将灯点亮（这可是白天呀，管它呢，能点亮时就点亮，反正油也不会燃尽）。昨晚那绿眼鬼没让我灌到水，便在此时将水壶灌满。



离晚上还早着呢，这段时间怎么过呢？（玩家可自行处理）向士兵询问怪兽的调查进展如何，看着他紧张的样子，便吓唬他说在皇宫里我有很多朋友。再问问Dihcar可有什么不同寻常的情况发生，还真有！有个神秘人物正在寻找一件叫Adamoster的东西，至于这是件什么东西，没听说过。来到小酒馆，正准备喝一杯，却见到Quentin在等我，他（她）不是在调查公爵吗？她告诉我发现了公爵的神秘同党，他们正在焦急地寻找什么东西，而那东西定在地下，因为他们多次提到地下通道。看来这对我是比较重要的信息，难道迷宫中除了绿眼鬼的尸体外，还隐藏了更大的秘密？那么我今晚可得仔细地找找看。

（七）第十一天黑夜

我一手提灯，一手将镜子放于龙人之手，结果身后的那面墙上一道门缓缓升起。迷宫里黑乎乎的，幸好提灯尚能将身边照亮，危险的感觉油然而生，收好镜子装备上斧头，便开始了迷宫探险。

前进两次，此时面对北方。转身向西，看到墙上有个石闸，石闸上方的墙面粉刷着一个倒置的红色三角形，上面写着一段奇异文字，多年经验告诉我应该将石闸拉下。拉下石闸转身向北，眼角余光瞥见那石闸动了一下，连忙转身看看是怎么回事？原来我一转身石闸便自动复原，而面对它时它又自行跳下。这是怎么回事？（玩家别管，这是Cryo对付老玩家设计的第一个陷阱。唉，我可让他们给害苦了！不过话说回来，若无陷阱乐趣又何在呢？）别管它了，向北走入地下，来到一处岔路口，选择北行又来到一处岔路口，转东再到一个岔路口，向南又见路口（玩家存盘），继续向南。危险，音乐突变，鼠标变成战斗模式。原来前方有个棺木，正由两个手持长矛的妖怪守护着，见到我到来，他们立即向我扑来。

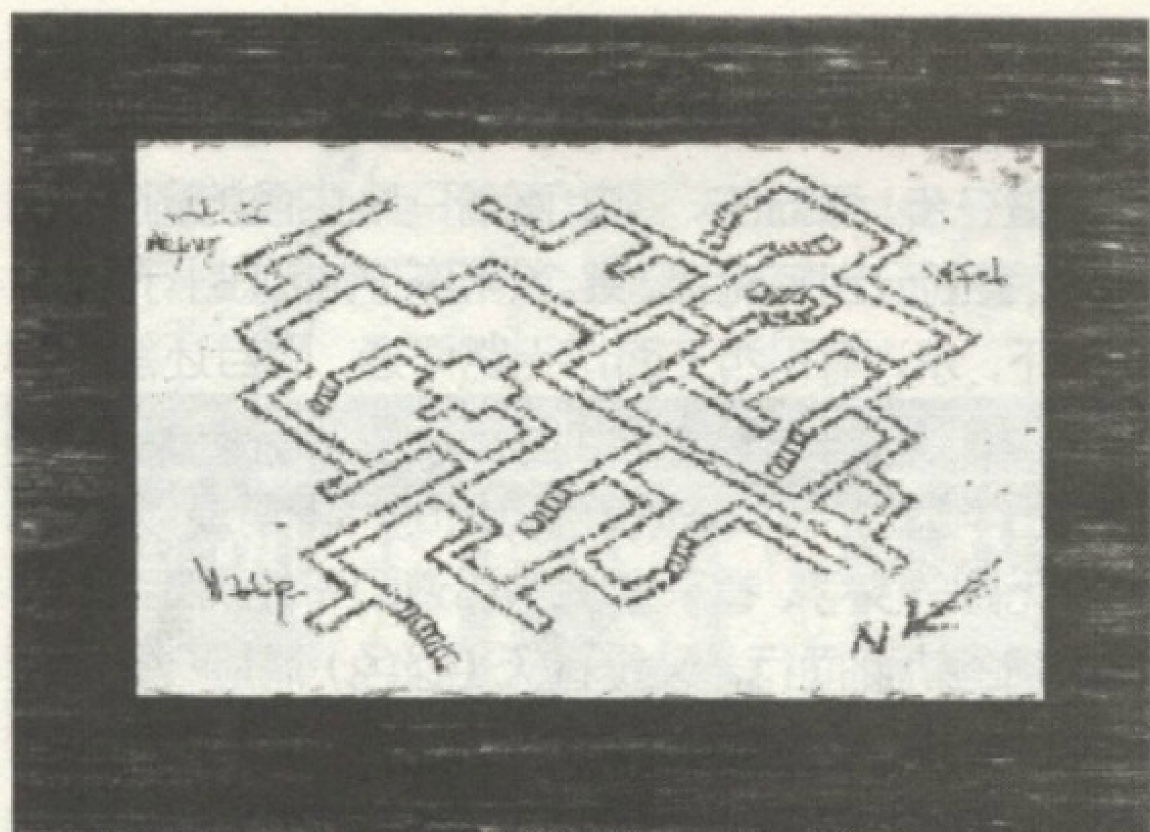
施展保护魔法，先干掉一个，另一个又来。此时体力下降又受了伤，再念保护咒，并快速吃下生命与休息药，又将第二个妖怪消灭了。

打扫战场，得到迷宫的两层地图、40个钱币和一把剑（再存盘）。走向棺木，却不能再前进了，左转，看到一个守护神，再前进三次，右转身对着棺木。心想绿眼鬼的尸体定在棺木之中，谁知走近一看，鼻子都气歪了，原来棺木中又是一个红色三角形和奇怪文字。不过生气归生气，这段文字由妖怪守着，定不寻常，有了读羊皮纸的经验，读它应不是难事，让我来看看，哇！更是丈二和尚摸不着头脑，这是什么意思？——大河流入迷宫深处，流水湍急却无舟楫可渡。Trogg（这是什么东西？）虽用它独角刺穿波涛，却也将生命葬送在深渊。永恒的龙也无法飞渡，唯有希腊神兽才能抵达彼岸。（此时玩家可以看看地图，并画在纸上，然后逛遍迷宫的每一个角落，对特殊的作上标记）另有两处奇怪的文字如下：

（1）冰凉的月光下，道路有迹可循；炽烈的阳光下，一切隐秘荡然无存。小心时间飞逝，夜晚是您的盟友，白昼却是桎梏您的囚笼。

（2）要想开启太阳之门，旅行者必须踏着季节的韵律。身着绿衣的春天之子神志清醒；黄色的耳朵散落在夏日的心房；秋天悲凉地渗出鲜红而冰凉的泪珠；一条白披肩覆盖着沉睡冬日的躯体。

寻遍迷宫，不见任何有用之物（这是第二个陷阱，给您一幅地图，却什么也不见，说不定误导您去追究石闸和文字，我可被坑苦了！此时，玩家可调出杀妖后的存盘），在熟悉地图之后，我直奔东边水断之处，用手摸摸残门上的石梁，系好绳索，跳过水坑。功夫不负有心人，终于拿到绿眼鬼的骷髅头，将之交给主教，再返回泉水边。绿眼鬼出于感激送我一个可抗魔力的宝石，却之不恭欣然接受（若玩家身没有侏儒的橡树子，此石



就一定要拿)。

(八)第十二天

早上，同Hellaynea训练。想起那天Clairvoyant仅说了我半个问题的梦话，便去目瞪口呆地再看他作一回梦。(晚上，玩家可去酒馆同Hellaynea聊聊天)

(九)第十三天

早上，同Hellaynea训练。天刚晚(玩家可不去)，逛到城门口，原先不让去的城门口，现在可以去了，我很奇怪便走过去看看。守卫告诉我，昨晚这附近出现个面部有特征的人还伤了人，要我小心。他们讲的特征与Dihcar告诉我的那人相似，虽然心理上有了准备，表面上仍一笑了之。

走进酒馆，却意外地发现老板不是站在惯常位置，而是拦在楼梯口，想必定有不寻常的事。果然，女伯爵托老板交给我一封信，说有重要事要我即刻进皇宫。在皇宫门口，告诉守卫是女伯爵邀请我进宫的，他虽口说不知此事但还是给我放行了。一见面，女伯爵就问我是否带有Wallenrod家族的火环？是否可以给她看看火环？我刚掏出火环给她，突然，君主从我身后冲进门来，一股强烈的邪恶氛围笼罩住房间，我本能地意识到可能会出现极不寻常的危险。果然，几句话后，“他”摇身一变，狰狞恐怖，浑身散发出魔力极为妖异的绿光，想起绿眼鬼(侏儒)赠送礼物时的话，我立即将宝石(橡树子)掷向他。还好，破去了对手的魔法，他的魔法一破，我就不怕他了。同以往的战斗一样，将他干掉。



女伯爵非常关心我，非要我喝下她的那瓶药，只好收下。然后她惊喜地告诉我，她就是我以为已经故去的母亲。母子团聚，相拥而泣(唉！不由我思念起远在家乡的年迈双亲)。母亲要我找到火龙Maraach并与之重新签约，我告诉妈妈现在只找到半张合约，无法召唤Maraach，母亲告诉我另外半张正收藏在她身边。真是一个意外的惊喜！转身在妈妈说的小箱子里拿到那半张合约。此时，我应该去招回火龙了，依依不舍地告别了母亲，走出皇宫。

宫外，我先将下半张放到底下，再拿上半张对着下半张将它们拼成一张完整的契约，再将火环放在契约上。哇！一股神秘的力量将我旋进了时光隧道……

(十)日之源

不知时间，不明地点，脚下是无边的巨石，顶上是明丽的天空，然而，独自一人在此，也真意外孤独。未等我有所思索，只见一条火红的大龙乘着耀眼的霞光飞来，嘴中还在嚷嚷着：是谁搅醒了我的美梦，我似乎睡了很长时间。难道它就是Maraach？我忙向它表示我是Axel Von Wallenrod的儿子。

虽然我没有能够表明身份的证物，但通过交谈，从我表现的气质，火龙断定了我的身份。然而，它却要我先完成一项任务，我是龙剑客嘛，知道这是必然发生的事，便问是什么样的任务。火龙问我是否听过关于一对孪生石头的传说？孪生石头？没听过！

原来Harssk(Harssk？想起来了！主教曾说过，他是梦神送给梦之族的儿子，正是他使梦之族人与龙建立了联盟，城中的龙人雕塑正是梦之族人民根据想象描绘的他。主教还说，不久前还在梦中见过他)升天前留给梦之族两颗石头，即代表龙人心脏的Cristallyan和龙人气息的Adamoster。现在，Adamoster失落了，然而有迹象表明它仍在Draconia城中，至于Cristallyan就在火龙身上。火龙将Cristallyan送给我，我的任务就是找到Adamoster。

好美的一段旅程，火龙将我送回Draconia城边，临别嘱咐我，找到Adamoster后不要告诉任何人，加冕比武前用火环召唤，它就会接我去比武。

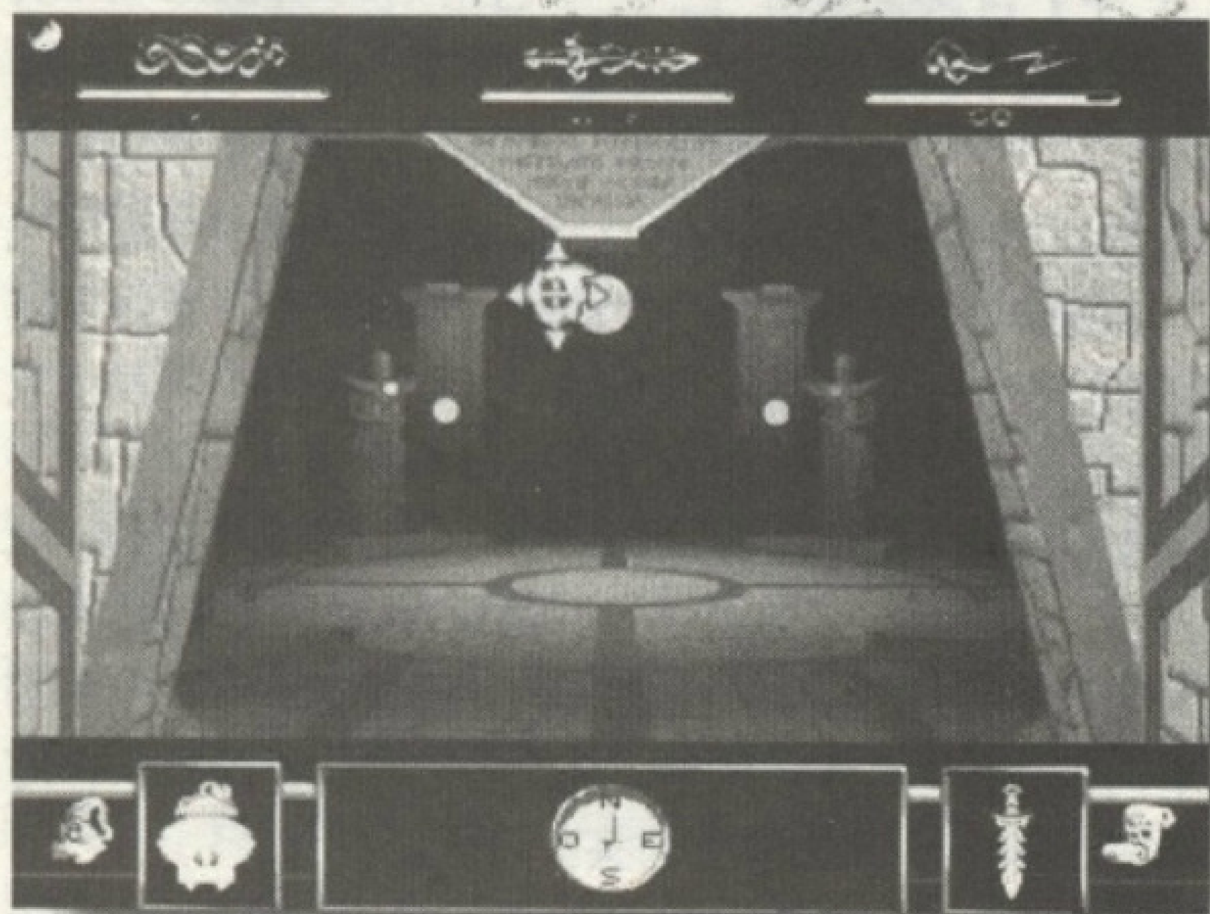
(十一)第十八天白昼

由于找到了火龙，进城后直抵皇宫，将这好消息告诉母亲，同时也为了免去她对我的担心。母亲见到我顺利归来，高兴极了。顺便问母亲可曾听到过

Adamoster，她不曾听说。她给我 100 个钱币，并告诉我若有什么问题，可以去找主教。

见到君主坐在一旁，转身向他。他问我，谣传我已经找到火龙可是真的？得到肯定答复后，他将代表火龙家族龙剑客身份的“烈火剑”交给了我。告别了母亲与君主，便去教堂准备向主教了解 Adamoster 有关消息。

我要求主教必须帮助我找到 Adamoster，否则世界将陷入混乱。主教不信，我将 Cristallyan 给他看，他说我就是不久前 Harssk 在梦中送来的奇迹。但他也不知道 Adamoster 在哪儿，又领我去见 Clairvoyant，当然，这位神秘的先生又说了一顿梦话。然而，他提到



的“黑暗之下”却引起了我的注意，莫非是迷宫？另外，上次迷宫中有两处浓雾过不去，必定有古怪！但是，不管在哪儿，要想得到 Adamoster 并不容易，这我是知道的。保命要紧，先买些生命和休息药再说（玩家最好存盘，如果买的药不够用，还可从此开始）。

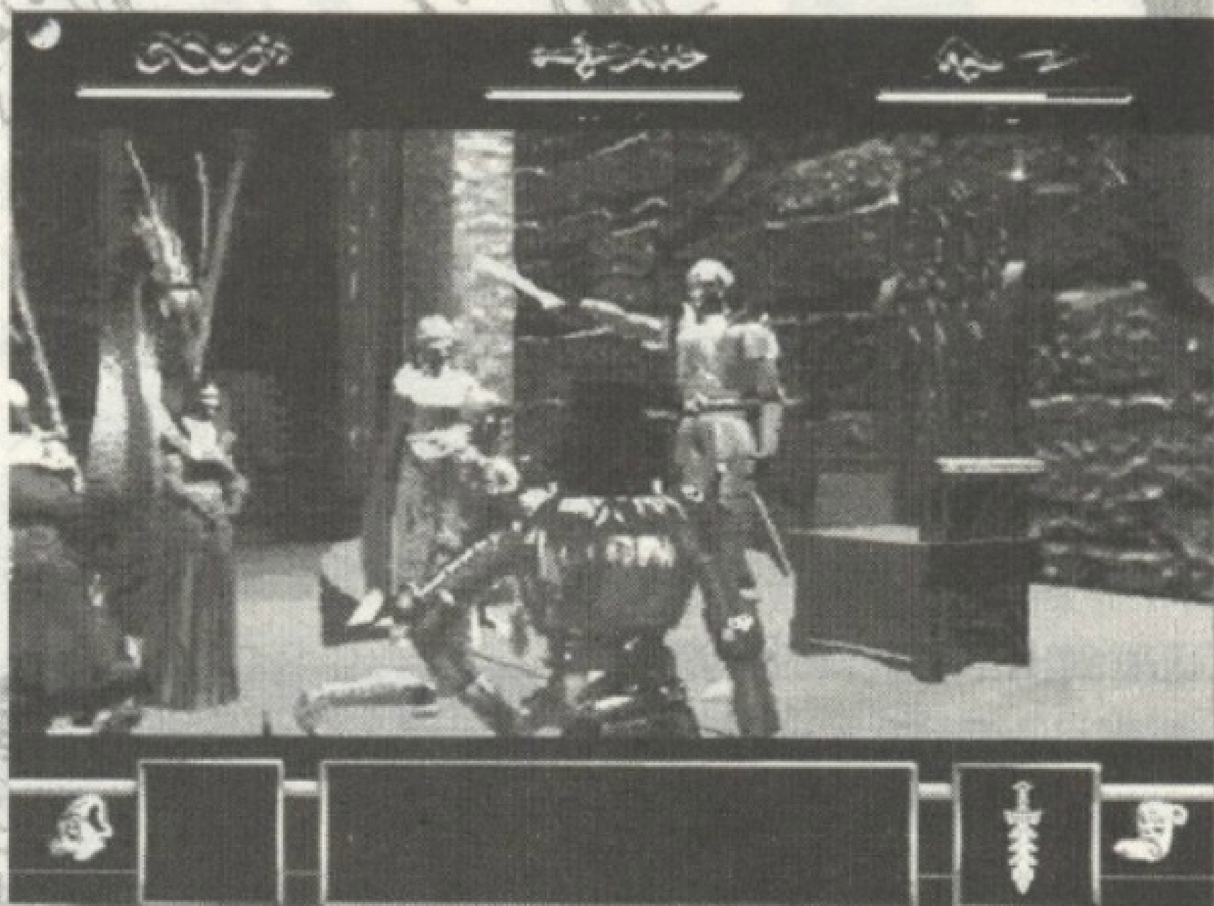
买好药，又逛到小卖店，在货架上看到以前曾未见过的皮革护腕。想到君主刚给的“烈火剑”以及我所拥有的“燃剑魔法”，而该魔法以前每次使用都没有反应，莫非“燃剑魔法”只能配合“烈火剑”使用？那么这护腕呢？管它呢，先买下再说。哇！吓我一跳，75 钱币，这店真黑！

（十二）第十八天黑夜

来到西边的浓雾处，以前过不去，但是现在同以往有什么区别呢？嗯！现在身上有了 Cristallyan，看来这玩意儿管用。将它放在浓雾上，还真管用！雾渐渐消去了。穿过雾处，再直东行，遇到岔路口，向南走，又听到曾经听过的音乐，前进一步，又看到有四个守护神的厅，头顶门梁上同样熟悉的文字（玩家存盘，并记住方向，此时面南）——要想抵达耸立在大河彼岸的圣殿，旅行者必须遵循太阳的轨迹而行。太阳之门仅为季节的韵律而开，倘若旅行者走乱了步伐，汹涌的波涛便会将他淹没。

前进一步，面对的门梁上画着一个白色的圆盘，四周一转，看到分别持有绿、黄、红和白色四球的守护神。走动一下，东、南和西三面均无路可通，而且还能看到东、西和北门梁画的是半白半蓝的圆盘。莫非……莫非全圆为日半圆为月？联系以前见过的月下有迹可循，日下隐秘无踪的文字，看来全圆的那道门不能再走了。又要按太阳的轨迹而行，又是春天（绿色）清醒……。于是，用手摸摸白色的守护神，（按鼠标左键）果然提示消失了。看来不错，顺时针转身（右转），直按到绿色消失。再转身面对正东（黄白之间的门）前进，遇到路口继续向东直到另一路口，转身向南，继而向西再向南。此时，耳边又响起熟悉的音乐，头上又是同样奇怪的文字——黄昏时分，被遗忘者全都熟睡在冬日的心房，然而春天却在茫茫黑夜中迷失。惟有希腊神兽的吼声，引导着旅行者走向圣殿，其它的道路都会将其葬送深渊。

进到厅内，既然都睡在冬日心房，那我就先按黄再按红，接着按白，最后按绿，果然提示全消失了。但是走哪个门呢？黄昏当然是西门啦（红绿之间）。再向西，又下一层，来到一个干枯的泉边。泉口上文字说神兽要水喝（玩家可调出前面存盘，以最快的速度走到此处，再存盘）。没办法，没有神兽到不了圣殿，它要水喝还不是小事一桩？如果它要喝血，我想也只好割腕了。幸



好水壶灌满了，那就给它喝吧。哎哟，怎么就跑起来了，我的水壶还没放好呢，看来神兽正在驮我去圣殿了，不知道能不能在它背上睡一觉？这几天可真累呀。

乖乖龙的冬！好大的一个机器人，手中那把大剑无情地向我劈来，看来我的睡神真葬送在无底的深渊了（现在可精神了）。忙念保护咒，麻利地抽出“烈火剑”再施展“燃剑魔法”。戳呀戳，这家伙还真经打，我这

么高的武功一剑只刺它几个生命点。终于，机器人哗啦啦散落一地，想起“小心时间飞逝”的警告，机器人的碎片不看也罢，走下台阶拿了Adamoster立即依原路返回。还好，终于在十九日黎明前走出了迷宫。



（十三）第十九天

将口袋中能卖的东西都卖掉，在兵器店买件铠甲，在药店买了许多生命休息药（至少生命7休息3），在小卖店买了所有的粮食，为加冕比武作好充分的准备。（玩家可随便找人聊天。）

（十四）Hellaynea的命运

同先前一样比武。

三场下来，传令官宣布Hellaynea要挑战公爵。我站在一旁注视着，当公爵出场时，我的宝石发出了警兆，有种不祥的预感。结果很不幸，第一回合，Hellaynea就被公爵刺中胸膛，她带着折断的矛头摔落地面。我匆忙赶到她身边，脱下她的头盔。此刻的她非常虚弱，然而却一个劲地告诉我她所掌握的公爵阴谋，不顾矜持明确表达出对我的爱恋。想到Cristallyan的神秘力量，试着将它放到Hellaynea的躯体，奇迹发生了。我将她抱进纹章室，让她平躺在桌案上。

母亲过来了解情况，我将Hellaynea托付给她，君主叫我别忘了加冕比武。送走他们，正准备召唤火龙，突然，一位衣着高贵的女郎走了进来。我认出她就是Quentin，问她为何如此打扮？原来Quentin真是公主。她告诉我，公爵向她求婚居心叵测，她将她的护身符送给我，临别送我一个美丽的吻——最难消受美人恩！公主走后，也该起程了（喝瓶休息药），我用火环招来火龙。

第四章．加冕比武

火龙将我带到日之源。正在同场上其他人交谈时，公爵骑着他的黑龙来了（莫非森林上空的灾难，就是公爵恩赐的？），语态狂傲。接着由龙比斗，Maraach凭借Cristallyan和Adamoster的神秘能量，战败所有对手。公爵看出了异常之处，要求君主让我在没有任何外在能量的帮助下同他决斗。自然，我战败了公爵，公爵付出的代价是他的生命（如此可值？玩家自有定论），他的黑龙却发誓还会再回来。嘿嘿，回来就回来，这个世界上究竟谁怕谁呀！

一团白雾，钻出了魔术师，我要他帮助我，否则我会死掉的。您说可气人？他说公爵被我杀死了，书上是这么写的。他说公爵如此是由于受到Diakonov（上代的阴谋家，不过一代我没玩过）的控制，他蛊惑公爵做君主，但谷地真正的统治者却是他自己。我问他现在在哪儿，我要找到他，让他为自己的罪行付出代价，魔术师却说我的任务是保护谷地，保护梦之族，现在该回家了。

所有的龙剑客以及君主和公主，都在皇宫等我，加冕仪式等待着我的到来。我告诉Arthus不必如此，Arthus表示他不愿违背民意。我请求他不要离开Draconia，他欣然允诺。

公主向我道贺。此时，玩家有三种选择。现代社会，什么都讲自由，我自然不敢越俎代庖为玩家包办什么啦，您自己看着办吧……

加冕……

怎么搞的？我刚当君主，就有游牧民族挑衅了，看来又要在“龙剑客三代”里大显身手了！亲爱的玩家，再见！

第三波（国内发行）	出品公司		
CDx1	载体	冒险	类型
中文、英文	语种	WIN95	系统

总评 75
- 画面
- 音响
- 操作
- 剧情
- 娱乐

奇幻小说

《龙枪编年史》

（下）

北京　李朋



Advanced Dungeons&Dragons®

在村落之外，林荫浓密的乡间，在死气沉沉的田间，田中只有死气沉沉的地方，是英雄初试啼声之处。他童年的美梦结束，在村中醒来，永远不再相同，英雄如同初生的幼犊，翠鸟远离他高飞于天空，修玛走在骑士之道上，玫瑰骑士的荣耀，是他不可及的美梦。深受恶龙肆虐，他前往人迹未至的地方探险，人类理性所能至的边疆、荒野，帕拉丁引领他前往的地方。在重重的危险之中，他在毫无干扰的搏斗中不断成长，饿渴的欲望像是重拳般不断的击打着他。

就在此时，白色的麋鹿找到了他，仿佛是开天辟地以来预定的相遇，所有的时间汇聚至森林的边缘。又饿又渴的修玛，拿起弓箭，感谢上苍赐给的食物，然后他看见，从森林之中，看见那让人目瞪口呆，华丽无比的鹿角，他放下弓箭，世界恢复了转动。修玛跟着麋鹿，它美丽的双角舞动着，山脉也在两者的面前屈膝，没有任何事情会改变，三个月亮停在夜空中，黑夜的阴影笼罩着大地。

他们抵达树林之时已是早晨，山脚下，麋鹿失去踪影，修玛并不跟随，知道旅程已到了终点，眼前的浓密树林正是目的，眼前的女子眼中尽是化不开的绿。这神圣的一天，他靠近她，空气仿佛也跟着神圣起来。修玛脱口而出爱慕的话语，遗忘的情歌随风而现，狂喜的月亮跪倒在群山之间。但她仍规避着他，像是黑暗中的光亮般引他追随。无名且美丽，美丽更因无名，两人探索着整个世界，多变的风向、丰饶的荒野和两人心中的爱恋相比，不过是微不足道的东西。就在那天，她道出了她的秘密。

她并不是人类，也不是任何的凡物，她是一只化身成人的龙类。修玛的天空瞬间破碎，月亮也跟着转暗，树林中短暂的生活嘲笑着他，嘲笑着他的血统，月光冷冷的照着眼前的山脉。但无名的她还有着最后的一线希望，只有帕拉丁能够回答，以他超乎凡人的智慧也许可以让她放弃永生不死的轮回，在她的手中实现那树林中的承诺。为了获得这智慧，修玛祈祷着，麋鹿再度出现，他向东不断的走着，穿过被战火摧残的大地、穿过灰烬、穿过废墟和尸体、穿过成群的恶龙，麋鹿一直在他眼前，引领着他。

三、龙枪英雄

半精灵坦尼思（Tanis Half-Elven）

精灵和人类的混血儿，经验老道的战士和弓箭手，龙枪英雄（The Companions of the Lance）的领袖，然而他的精灵血统却使他厌恶战斗。坦尼思的思绪常常在人类和精灵之间飘荡，他很难对任何地方有认同感。他生性友善同时诚实，但是常常被情绪上的低潮所困扰。他的母亲是奎灵那斯提的贵族，被大灾变后的人类战士强暴而怀上了他。在他母亲因为难产而死去后，奎灵那斯提精灵王太阳咏者收养了他，但是却从未接受他这个不纯的血统。坦尼思长大后为了躲避对罗拉娜的爱慕离开奎灵那斯提，成为了一个流浪者。不管在任何地方他都找不到家的感觉，直到他在索拉斯定居下来为止。他和弗林特·火炉共同培养了史东·布莱特布雷德和奇蒂拉兄妹。他同时爱慕着精灵女孩罗拉娜和脾气暴躁的女战士奇蒂拉，迟迟不能作出选择。

弗林特·火炉（Flint Fireforge）

丘陵矮人战士，是伙伴当中最年长的。他可以说是看着众人长大的，所以总是称他年轻的伙伴们："我的孩子们……"他非常勇敢，但有着老年人难免的固执和罗唆。弗林特从小就在叙述山脉矮人背叛的故事中长大，长大后他离开出生的丘陵去追寻财富，希望稍后能够在回到这里来拯救他的族人。等到他回到他的故乡时才发现他的族人已经搬迁了，留下他四处流浪，以一个工匠的职业维持生活，直到他在索拉思定居下来。当他受邀去奎灵那斯提工作时遇见了坦尼思，他知道自己遇见了一个值得去爱护的人。他恨透了所有的溪谷矮人，同时除了自己同族的矮人之外他不相信任何其他的矮人。

史东·布莱特布雷德（Sturm Brightblade）

索兰尼克骑士团见习骑士。他是一个有军事天赋的战士，同时拥有极度的荣誉感，在面对死亡时能够毫不畏惧。他以身边人的福祉与安全为第一考虑，他最大的愿望就是能够成为一名正式的索兰尼亚骑士。在大灾变之后，骑士团的名声一落千丈，他父亲是一名索兰尼亚骑士，在将他的妻子和年纪尚小的史东送离是非之地后就没有了消息。史东并没有失望，他信守骑士的誓约"荣誉即是我的生命"，并希望恢复骑士团的名誉。他爱慕着西瓦那斯提的精灵公主阿尔瀚娜·星光，但还没能表达自己的心意就壮烈的死在奇蒂拉手下。

泰索何夫·柏伏特（Tasslehoff Burfoot）

坎德人，盗贼，虽然他们认为这样的称呼是耻辱。在看到他们的时候，要赶紧看好身上的东西，因为他们是天生的贼。他继承了坎德人无可抵挡的好奇心、一些小聪明、灵巧的开锁技能、可怕的精力和相当不错的幽默感。他自小就和他的双亲一起离开了坎德人的故乡四处流浪，当他成年之后开始了自己的漫游生涯。就像每一个坎德人一样，泰斯就这样不停的在大路上漫游着，这段旅程持续了大概有数年之久，直到他带着坎德人赖以维生的大包小包到达索拉思为止。泰斯和弗林特是在他又偶然的"获取"了弗林特制造的手环之后而认识的。

罗拉娜（Laurana）

太阳咏者的女儿，受过严格训练的战士和弓箭手，同时也是一个优秀的外交家。她一出生就拥有极大的特权，不单是因为她是公主，同时也因为她是一个极为美丽的精灵女性。她自小就被过度的溺爱宠坏了，但仍有着善良的心灵。她从小就跟坦尼思厮混在一起，虽然她对坦尼思的态度要比她对自己的态度要认真得多，但是她对坦尼思的感

情仍然是非常特殊的。为了坦尼思她甚至放弃了自己的地位离家出走。虽然罗拉娜还不够成熟，但是她的内在却拥有十分惊人的力量。在她面对种种苦难的时候被完全的激发出来，使她成为一个有能力担当重任的女人。在史东死后她成为统领骑士团和善良巨龙的黄金将军。虽然她变得成熟，但是她却没有失去年轻的特质：乐观、热情以及对于爱情和幸福的坚决信念。

奇蒂拉（Kitiara）

优秀的人类女剑客，雷斯林和卡拉蒙同母异父的姐姐。两兄弟的母亲早逝，大他们几岁的奇蒂拉以长姐的身份负起了养育的责任。由于从小为生存而加入佣兵，她变得残忍而脾气暴躁。奇蒂拉是唯一没有按五年之约回到小镇的人，因为她成为了黑暗之后手下的龙骑将“暗之女”。为了权利她甚至和死灵骑士作交易，然而她对坦尼思仍然有着无法割舍的感情。

雷斯林（Raistlin）

中立的佣兵红袍法师，卡拉蒙的双胞胎弟弟。小时候他遇到了一名四处表演的幻术师，并且在回家之后马上可以模仿他的表演。奇蒂拉发现了他的天份，送他去魔法师学院学习。他的老师们因他的才能而震惊，却又担心他的骄傲和野心会吞食一切。他不久就离开了他的学校，去大法师之塔寻求一个更为伟大的老师。他的新老师让他参与了一个可怕的测验，这个测验增强了他的力量却也粉碎了他的体质，让他变成皮肤金色身体虚弱同时拥有一对红色的沙漏状瞳孔。这双眼睛让他随时随地看见的只有死亡和衰老。虽然他的健康状况很糟，但他拥有强大的力量却与他的年龄不符。在旅行中他得到了龙珠的力量，变成了一个黑袍法师，成为了掌握过去和现在的强者。由于他强大的力量，在《龙枪传奇》中他甚至要挑战诸神。

卡拉蒙（Caramon）

佣兵战士，雷斯林的双胞胎哥哥。身为武士他拥有怪力、无比勇气、正直和乐天派的脾气，但缺乏智慧。他觉得对于自己孱弱的兄弟有很重的责任，但是他并不了解雷思林。虽然他爱着提卡，但雷斯林是他最关心的、也是唯一惧怕的人。甚至雷斯林背叛了他，但他仍然愿意为雷斯林做任何事。在《龙枪传奇》中他为了要阻止雷斯林甚至借助时光旅行回到了过去。

提卡·唯兰（Tika Waylan）

一个盗贼的女儿。她的外表成长的十分快速而且成熟，但是她的内心仍然是很容易受伤的。当她十五岁的时候试着要去抢劫最后归宿的主人欧堤克，但是不幸失手被抓了。欧堤克的第一个反应不是要将她逮捕而是想要给她一个正当的工作。提卡同意不去坐牢，但是日子一久她也开始把欧堤克当作自己的父亲。为了帮助卡拉蒙等人逃脱龙人的追捕，她开始了自己的战士生涯。

金月（Goldmoon）

大平原奎苏族酋长的女儿，蓝色水晶杖的主人。她和出身贫贱的河风陷入了情网。她的父亲要求河风去完成一项寻求力量与魔法的任务，以证明自己的能力。河风从禁忌之地带回来了拥有医疗能力的蓝色水晶杖。但是金月的父亲拒绝相信这是魔法，并且下令将河风用乱石打死。金月用自己的身躯护卫着他，而蓝色水晶杖将他们俩人传送到了安全的地方。藉着伙伴们的帮助，她找到了远古的真神，成为了拥有医疗力量的医疗女神米莎凯的牧师。

河风（Riverwind）

大平原奎苏族的战士，被部落所抛弃的男子。为了证明他对金月的爱，他从黑龙所占据的城市拿回了蓝色水晶杖。他对金月的爱也是不可置疑的，但由于金月的地位而常常只是默默的跟随在她身后保护她。

最后，在似乎永无止尽的跋涉之后，一个位在遥远东方尽头的神庙中，帕拉丁出现了，从一个闪耀着星光的池子中出现了，告诉他，修玛必须面对最困难的抉择。因为帕拉丁知道凡人的心中都充满渴望，也因此我们可以不断地向着光明，激发出内心的潜力。修玛可以带着他的新娘，回到小村中，遗忘一切，遗忘屠龙枪的秘密，让无助的人们任由恶龙宰割。或者是他可以拿起屠龙枪，清除克莱恩上所有的邪恶和入侵，也同时必须放弃和挚爱结合的机会。

修玛无法忘记，这最艰难的选择，他记得如何在烈日下生存，现在，黑月飘在空中，将所有的物质自克莱恩吸入其中，树林、山谷、湖泊、废弃的村庄，通通无一幸免。他可以选择沉睡，选择忘记一切，因为这选择让他面临无比的痛苦，像是伤口上撒的盐。但她走向他，浑身发光的啜泣着，在梦一般的场景中，他看见世界在他身旁崩溃，又被长枪的光芒所拯救。她的道别带来了希望也带来了绝望。他血管中血液沸腾，向着地平线奔去。

他拿起屠龙枪，接受使命的传承，一阵灼热随着他高举的手臂流向身体，太阳和三个月亮，在天空中，等待着奇迹的出现。修玛赶向西方，前往大牧师之塔，骑在银龙的背上，飞跃残破不堪的国度，只有死亡的气息，尸体念着恶龙的名字。人们挤在塔中，被恶龙包围，被濒死的哭喊所包围，被冷冽寒风中的嚎叫所包围，等着无法言喻的沉默降临，等着更为可怕，扭碎一切希望的沉默降临，让所有的事物终结，灵魂只能处在一片虚无之中。

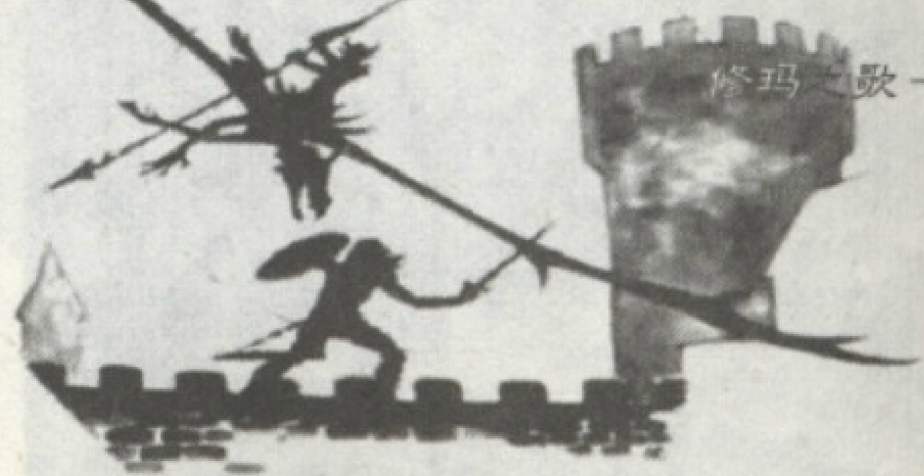
但修玛的降临惊醒了这一切，惊动了所有的战士，整个索兰尼亚抬头看着东方的天空，龙类飞向最高的天空，相信巨变将要到来。从他们拍击的翅膀中、从他们带来的浑沌中、从一无所有中、从黑夜之母中，降临了黑暗的色彩，冲向东方，冲向阳光之中，天空碎裂成片片，修玛躺在地上，身边躺着另一个女子，她银色的肌肤破碎，树林中的约定已渺无希望。黑暗之母降临之时，她轻轻地念出她的名字。

黑夜之母俯冲而下，在混乱的战斗中，人们看见她的翅膀上闪烁着沸腾的色彩、野性之心，穿过浓密的森林，一道银光激射进可怖的血红当中，阴影之中，出现了一个比黑暗还黑，排挤所有的空气、所有的光芒、所有的阴影。将他的长枪刺进一片虚无之中。

修玛在久违的阳光下陷入永恒的睡眠。藉着长枪，和他必须一直走到最后的兄弟们，他将恶龙赶回一片虚无当中，世界终于恢复了平衡。

接受了新的自由，震惊于眼前的明亮和色彩，微风吹拂着祝福，骑士们带着修玛，带着屠龙枪，带到山脚底下的树林里。他们将这人带回了这个成为圣地、家园的树林。长枪、盔甲、屠龙勇士，从历史中消失。但在红、银满月的夜晚，月光照着山丘，照亮着一个女子和男子的身影，闪耀着钢铁和银的光泽，银和钢铁的光泽，俯看着眼前宁静的、安祥的小村庄。

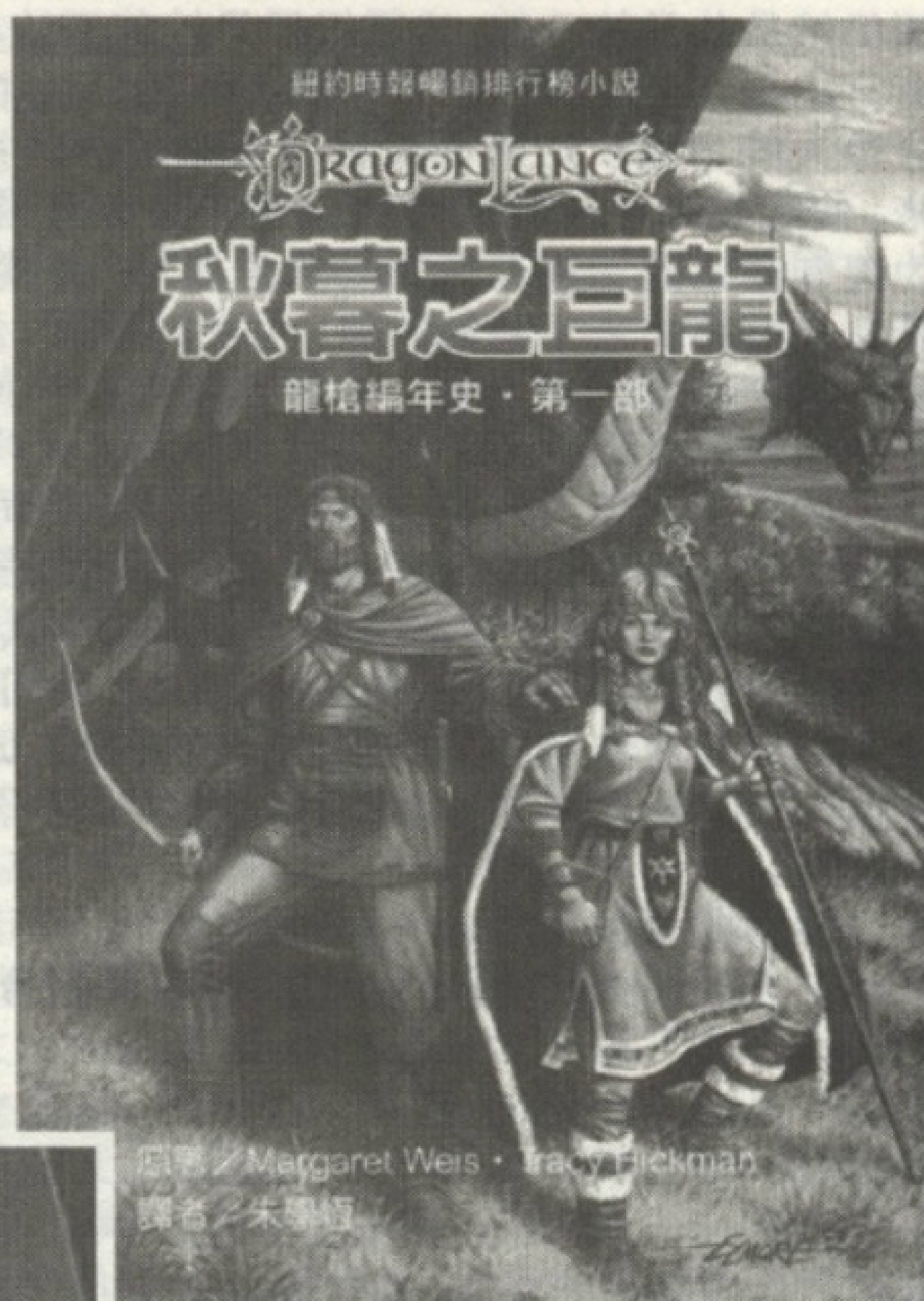
—修玛之歌—



四、龙枪编年史



大灾变后三百四十六年，一群冒险者在小镇索拉斯中立下誓约，分头寻找过去真神所留下的线索，调查大陆上邪恶蠢蠢欲动的传闻，相约五年后在同一个地方再见。五年后，《龙枪编年史》的故事，就从最后归宿旅馆中展开。



正当旅店十分忙碌的时候来了一位老者。他吩咐提卡将店内的摆饰配合即将到来的客人。老者口中并且喃喃自语的提到即将有一场空前的的盛宴即将开始……



从为期五年的历险归来的坦尼思、弗林特和泰索何夫在索拉思城外的原野上巧遇，但是却发现一群地精的巡逻队。在一场恶战之后他们虽然把巡逻队全数解决了，但是在这种地方遇见这样的敌人不禁令他们开始想到传言中的北方不知名的大军是否已经进逼到这个一向与世隔绝的小镇。当坦尼思踏进这个旅店的时候发现，除了奇蒂拉外久别的朋友们都回来了。而且，他们并没有什么关于真神的收获。弗林特被溪谷矮人抓到关了三年多。史东在北方继承了他父亲的地位和荣耀：一把巨剑和骑士的戒指。卡拉门和雷思林接受了一场不欲人知的神秘考验，两人都不愿再提起。但是雷思林的魔鬼一般的转变却令人感到不寒而栗。他瘦弱的随时可以倒下的身躯中散发出一股无与伦比的狂野气息，同时也似乎有一股邪恶的力量在守护着这个立场中立的红袍法师。泰索何夫则仍然是一付天不怕地不怕的模样。然而史东救回的金月、河风却为他们惹来了麻烦，因为突然出现的大批龙人全力要找到他们持有的有古老真神力量的蓝色水晶杖。



在不断的战斗和躲藏中，他们见到了森林之王独角兽。独角兽建议他们前往当初取得蓝色水晶杖的废墟去探究真正的动乱源头。在废墟中他们找到了远古的真神，从守卫的黑龙手中夺到了记载知识的白金碟。然而，在外面的世界，由龙骑将统帅的龙人大军已经开始攻占整个克莱恩。虽然他们阻止了龙骑将攻占奎灵那斯提的计划，成功的救出了几百个难民，但相较于以后的黑暗黎明路还远。

善良的巨龙都去了哪里？屠龙枪和龙珠又失落在何处？黑暗之后的封印又是谁解开的？这一切的答案就在《龙枪编年史》中。

下次《游戏畅谈》的内容是“星际争霸”，欢迎来函畅所欲言。



★ NEW CHEATS

虚幻
UnReal

ALLAMMO：使所有的枪支弹药增加到999

FLY：进入飞行模式

GHOST：进入穿墙模式

WALK：从飞行／穿墙模式回到正常模式

GOD：进入无敌模式

INVISIBLE：进入隐形模式

KILLPAWNS：瞬间杀死所有怪物

WALK：关掉飞行／穿墙模式

SLOMO #：增／减游戏运行速度，1.0为正常

SUMMON：让你增加一样武器或物品，举例 SUMMON EIGHTBALL、SUMMON FLAKCANNON、SUMMON NALI、SUMMON DISPERSIONPISTOL、SUMMON AUTOMAG、SUMMON STINGER、SUMMON ASMD、SUMMON RAZORJACK、SUMMON GESBIORIFLE、SUMMON RIFLE、SUMMON MINIGUN、SUMMON SKAARJWARRIOR、SUMMON HEALTH、SUMMON SUPERHEALTH、SUMMON FLASHLIGHT、SUMMON SEARCHLIGHT、SUMMON ARMOR、SUMMON JUMPBOOT

PLAYERSONLY：冻结时间，再输入一次解冻

OPEN MAPNAME：跳至任何地图，只要输入地图名字如“OPEN DIG”

BEHINDVIEW 1：让你进入类似《古墓丽影》(Tomb Raider）的第三人称视角

BEHINDVIEW 0：从第三人称视角恢复正常模式

FLUSH：如果你想使墙壁或怪物的贴图材质变得怪异，试试这条秘技吧

幽浮：拦截者
X-Com: Interceptor

同时按下CTRL和E键，当听到两声低低的响声后便可输入以下秘技：

battlecheat：激活战时秘技

canttouchthis：无敌

fillerup：无限射程

knowitall：所有的调查都属于你

quickbase：结束所有在建造中的基地的建造工作

payday：增加金钱

盟军敢死队：渗入敌后
Commandos: Behind Enemy Lines

你的水兵（Marine/Diver）能够“携带”另两名敢死队员在你的背包内，在潜水时他们不会看见。这意味着一个更安全可靠的运兵方法诞生了。当然这可能本身是游戏的一个BUG。当水兵在水中收起橡皮艇时，另两名敢死队员可以一同进入背包。当成功后，一幅敢死队员的小照片会出现在水兵的背包之上。不过当运送者死掉时，他“携带”的另两名敢死队员也可能会同时一命呜呼。

死牢战记
Deathtrap Dungeon

1. 跳关秘技：

编辑游戏目录中“Deathtrap Dungeon\Asylum”下的一个名为CONFIG.DAT的文件，改变其中的一句内容：PROGRESS 1023，这样一来

你就可以直接玩单机模式中的任何一关。

2. 无限生命:

在游戏进行中输入 elvis: 生命无限。

铁血农夫再出击
Redneck Rampage Rides Again

按住 R、D 键，再输入以下秘技:

hounddog: 开启/关闭上帝模式
all: 获得所有的枪支、弹药、物品、钥匙
meadow###: 跳关
yerat: 显示位置
view: 视角模式切换
unlock: 解锁
items: 获得所有的物品
rate: 显示游戏运行速度
skill#: 提高技巧水平
teachers: "You Were All Wrong!"
moonshine: 获得一些月光
critters: 切换怪物模式
rafael: "For You Grandpa!"
showmap: 显示所有地图
elvis: 切换上帝模式
clip: 切换修剪模式
guns: 获得所有的枪支
inventory: 获得所有的物品
keys: 获得所有的钥匙
debug: 切换除错模式
joseph: 获得电单车
mrbill: 对某人施以重创
rhett: 立即死亡
aaron: 快速成长模式
nocheat 关闭所有秘技
woleslagle: 切换醉酒/清醒模式
mikae: 获得所有的物品
greg: 获得所有的船只
noah: 西安市除错信息
arijit: 获得船只
donut: 获得船只
kfc: 小鸡模式

领土
Dominion

按下 ENTER 键，然后输入下列秘技，再次按下 ENTER 键即可使秘技生效。

lushee: 增加资源
infrared: 显示地图
combustion: 杀死敌军单位
zipper: 快速建造（电脑方也享受同等待遇）

深海猎渔
Deep Sea Trophy Fishing

在游戏进行中输入以下秘技:

ds10x: 使吸引鱼儿上钩的能力超过正常十倍
dsnobreak: 保持阻碍线
dscatchnow: 使拥有快速捕鱼的能力
dsbluemarlin: 使下一次被抓住的鱼一定是蓝色马林鱼

永远的传奇
Forever Legend

首先到镇北的男人那里花 1000 圆金子卖一瓶"MORPH Potion"，然后马上喝下它（切勿离开你所在的当前地图）。当 Kilgaly 变成 LINK 时，你便可输入以下的秘技。如果你想关闭调出来的秘技功能，只需再次键入相同的秘技。

KSLENSBOY: 使 Kilgaly 进入冒泡状态
KSGIVEME: 获得最大数量的金钱（65535）
KSLIVEITUP: 获得最大数量的 HP（65535）
KSBADPOWER: 获得最大数量的 MP（65535）
KSCHICKEN: 在当前地图上不再遭遇随机出现的敌人
KSLIFESUCKS: 立即死亡
KSITSTOEASY: 游戏结束
KSWOAHBABY: 获得最大数量的攻击力（65535）
KSIAMGOD: 获得所有的符咒
KSROSHAMBO: 试试就知道了
KSWHODIDIT: 试试就知道了

死亡鬼屋
House of the Dead

在游戏主画面中，按下 CTRL 键不放，然后输入以下秘技：

SKIDMARX：激活秘技以及编辑状态参数

CREATURE：激活生物试验

伊卡洛斯神
Icarus

在攻击前输入“Baby”：可以将对手一击必杀

在攻击前输入“Waac”：可以使 HP/MP 不减

输入“Jjun”：可以增加金钱

铁血兵团II
M.A.X. II

在游戏中键入以下秘技，不要忘记方括号：

[maxspy]：能够看见所有的敌人（包括动物在内）

[maxstorage]：获得最大量的原料

[maxsurvey]：能够看见地图上所有的宝物

[maxsuper]：单位高光

机甲指挥官
Mech Commander

1. 后勤秘技：

以下这些秘技是在后勤阶段时输入：

poundofflesh：增加 1,000,000 点资源点数

Rockandrollpeople：除去当前关卡的负重限制

2. 关卡秘技：

以下这些秘技是在关卡进行中输入：

CTRL-ALT-W：立即胜利

Osmium：使你的机甲与战车无敌

Lorrie：修补弹药与武器的损坏

Lordbunny：给你无限的、瞬间的火炮攻击，按下“b”键，点击鼠标左键确定攻击目标

mineeyeshaveseentheglory：显示完整的地图

deadeye：所有作战单位获得最大炮术技巧

framegraph：显示游戏的运行速度

3. 附加秘技：

在游戏安装后的主目录下，建立一个名为“?? buymechcommander.2”的文件，然后在游戏中有以下秘技可使：

? lorrie：补足所有弹药；

osmiu：打开／关闭上帝模式。

猎鸟一族
Bird Hunter

以下秘技在猎人视角与地图视角同时适用：

DGGOLDENEGG：使鸟类外表变得古怪，有些象幽灵

DGLUCKYDUCK：变出好多好多的鸟

以下秘技只有在地图视角中使用：

DGBIRDSEYE：在地图中显示出鸟的图标

DGWARP：允许猎人能够“瞬间移动”

以下秘技只有在猎人视角中使用：

DGEGGSACT：停止枪支抖动

DGFAMINE：使鸟类自己出来寻觅饲养点

DGPREDATOR：调出食肉动物模式

DGSNOWGOOSE：调出气候影响模式



晶合聊天室

本日清晨，小可初次到聊天室做主持，远远就听得人声鼎沸，哪里还敢进屋，于是躲在门口，抚耳轻听：

此时**杭州不倒神**正在侃侃而谈："既然名为聊天室，为何却搞得同榜评一般，是否因聊天室就在榜评对面，而受到传染（现在的传染病很多的哟）。若再不整治一下，恐怕不久的将来，聊天室会给榜评兼并哦。我建议不若聊天室每期出一个主题让大家讨论，这样既增加了聊天室的气氛又可以从中得出一些好的建议，使得贵刊升级，成为更好的软件杂志。"

正当我摸出随身携带的笔记本，记下数千字之际。又有**福建"热血读者王潭"**高声说到：

"今天我要聊很严肃的问题，做好准备，往耳朵里塞棉花吧！"（我往门后连退数步）"看了第七期的《我想学电脑》的报告后，感触万千，对于我国西部地区计算机教育的落后我在此仅能表示同情与关注，但我（来自东南沿海发达地区福建省）同样感到自己所处地区的计算机教育现状不容乐观。以我校为例，从一个侧面反映反映。我校直到96年才'开课'，我们一共上了两节，没碰过一次电脑。到我读高一的98年，才来了点'真的'，我们上过的课不超过15节，上机次数仅为5次！还有一部分学生参加等级考试，开考前，老师说：'我可以保证你们通过！'原来考试全是作弊！"

我站在门口做"顿足捶胸"状，科教兴国乃百年大计，计算机教育不是给外人看的，骗人终归骗自己。感慨未尽，室内传出惊人一语：

"以后不许再说《仙剑》坏话，否则我就'大义灭亲'，再也不买《大众软件》了！"。

呜呼，大事不好；我也顾不得许多，破门而入，拱手一周："诸位别来无恙，这位可是**李佛儿**同学，崭且听我一言…"。"一言"未出，只听坐在角落里的**山东章学来**低声说道："仙剑奇侠传？天若有情天亦老……"一语犯众人，"拥仙"派与"贬仙"派众人群情激忿，扑相屋角。我赶紧来了个大鹏展翅，挡在章学来身前（做凛然状），"看过本期榜评，再杀不迟"，众人渐渐退下，趁此机会我赶快满脸堆笑地说到："大家换个话题聊聊如何？"

果然马上就有人响应，"看到贵刊近来大力报道国产游戏，吾等'骨灰'皆感到欣慰，虽未达到国际水平，但也有巨大进步，比起《血×》好多了，并且游戏中也包含了许多中国文化气息，这也同国家方针一样，叫'制作有中国特色的游戏'嘛。"**杭州黄铁愚**刚刚发完鸿论，**北京王思玉**接着说到：

"的确，国产游戏有了一定的发展，《铁甲风暴》可以说是我买的第一个国产软件。再接再励一类的话，我也不多说了，就提几点希望（算不上抛砖引玉，也就是班门弄斧吧）。我觉得国产软件应该创意上多下些功夫，比如带有MUD性质的RPG越来越流行，我们什么时候能把网上的那些武侠游戏图形化，哪怕是单机版也行嘛？其次，是不是不一定非要搞原创，汉化那些经典游戏也是玩家非常需要的，现在英美版的汉化了一些，但日文游戏好象还很难见到。不过我们玩家会继续关注的。"

就在这时，聊天室走入一位小姐，这可是稀客，我连忙站起准备给大家介绍，不想这位**上海来的关子小姐**已经自报家门了。

"大家好！大家好！咳咳!我自小就崇拜花木兰，我是一个非常自信的女战争狂！我也很爱和平，在清新的空气中，漫步在田野中，不乏是件雅事；但长久生活在温室中的人们，很容易腐败，丧失了生存的能力，人是需要不断磨炼与拼搏，爱拼才会赢！"好家活，真是巾帼不让须眉，众位男士焉能坐视，皆开始夸勇斗狠起来。更有**河北廊坊市的张鹤川**手持"笔记本"，大声呐喊道："谁现在跟我连，'轰'死他！"

一片喊杀声中独有一人，"纸扇纶巾"，含笑不语。我上前行礼，问道："阁下尊姓大名？"

"在下**仲岩**。"

"有何高论，望赐一言。"

"诸位见笑了。小生认为在世间称霸的游戏只有两款，一款叫'情'，一款叫'战'。超凡脱俗者少之又少；究其原因－"围城"二字。'少年不识愁滋味，爱上层楼，爱上层楼'……"言未尽，人以远去。

好一狂傲书生，竟笑尽天下英雄。不过我倒暗自窃喜，本人游戏只好"接龙"、"扫雷"，不正是少之又少的超凡脱俗者吗？

眼看戌时已过，室内之人犹指天戳地，畅谈不止。这样聊下去如何了局，只得再度拱手道："天色已晚，众位何不回家'攻关'，明日再聊不迟。"众玩家果然体量我，纷纷起身告辞，**安徽闫宸**在人群中盘算着回家的路费，不禁感慨道："在大富翁3中MONEY花不完，现实世界中却连零花钱也常被克扣。"

"同是天涯'游戏'人，相逢何必曾相识"。多来聊天室坐一坐哟！

8月榜评

又一期排行榜呈现在大家的面前。与上一期相比可以说变化不大，所以我不再逐一点评，只想就几个相关的话题和大家聊上一聊。

“永远的仙剑”——一个老之又老的话题，但是在玩家给我们的榜评来信中，却占了十之六七，所以我不得不再说上两句。有不少读者曾建议将“仙剑”请下排行榜，或另设一个类似荣誉榜首的位置，将其束之高阁；但大众软件排行榜始终坚持着真实性第一的原则，即以玩家的投票为唯一标准，不掺杂任何个人主观的和商业的因素，所以几年来才得到了全国玩家的真诚拥戴。每一款游戏在排行榜上的最终表现，其实完全掌握在读者们的手中，因此不论您是期待排行榜有最新最快的变化，还是保持“永远的仙剑”，都请您投上宝贵的一票。在此让我谢谢你们，热心关注着GAME龙虎榜的朋友们！

疯狂的“暴雪”。当本期BLIZZARD的两款大作《星际争霸》和《暗黑破坏神》一同登上冠亚军宝座的时候，我只想说：这一切虽然看似有些突然，但的确是实力使然。一款是目前最完美的即时战略游戏，一款是具有全新突破性的RPG，任何一家游戏公司能制作出一款这样的游戏，都足以名垂“青史”，而它偏偏同属BLIZZARD。看来这一切将给我带来的，只能是更焦急的期待，期待着《星际争霸：复仇》和《暗黑破坏神Ⅱ》的早日发行。

“光荣”何日再光荣。天津的王志广读者在来信中写道：“光荣公司已好久没有动作了，然而《大航海时代Ⅱ》仍然常常让我想起它。”的确，回想当年《三国志英杰传》、《大航海时代Ⅱ》、《三国志Ⅳ》、《太阁立志传》四款游戏同踞TOP TEN是何等风光。短小精悍的程序、精致细腻的画风迷倒过多少玩家。如今《三国志Ⅵ》简体中文版渺无音信、《大航海时代Ⅲ》的汉化遥遥无期，《大航海时代网络版》还只是玩家心中的梦。如何看待大陆市场；如何解决游戏不断加强的声、光、色、效和网络技术，也许是光荣应该马上回答的问题。无论怎样我们还将继续关注这个曾经光荣过的“光荣”。

游戏的世界很大，我们的视野还太小。《大唐诗录》可以说是近年来少见的，一款非常好的中文RPG，情境交容的国画背景，悠扬的民乐加上全程中文语音，真可以说得上诗情画意，但在大陆玩家中却鲜有提及。《匕首雨》一款带有很强MUD性质的第一视角游戏，让人百玩不厌，但在排行榜上也是踪影皆无。类似的情况还有很多，比如《文明》系列，等等。用心的去挖掘吧，你会感受到游戏给你的更多的乐趣。

沉寂－大战的前夜。这两期的排行榜新作寥寥，变化不大，的确给人一种沉闷的感觉。我想这可能正如大战前夜的那种沉寂，排行榜上的巨变也许正蓄势待发。这并不是我凭空妄想，业已出品的《玩具兵大战》、《盟军敢死队》、《魔法门Ⅵ》哪一款不是上等的精品，绝对具备冲击前五名的实力；更不要说即将上市的《沙丘2000》、《终极文明》、《大富翁Ⅳ》，人气值之高，直冲牛斗。想一想这些精品联手出击，再加上正在稳步攀升中的《世界杯98》、《阿猫阿狗》等游戏，TOP TEN的巨变即将出现在我们的眼前。

聊了不少，也该和您说“再见”了。最后还有一句：“别忘了投票哟！”

晶合实验室　辰

特别感谢以下热心读者

北京	张忆林	沈阳	王鹏
北京	陈阳	本溪	侯伟
上海	雷楠	石家庄	刘冰
天津	李磊	西安	梁新强
黑龙江	马晓波	成都	代珂

以上读者将获得由

金卡多媒体科技（海南）有限公司

提供的“**光盘精灵**”一套

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在60页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	918	1	5	3	1	BLIZZARD
暗黑破坏神	814	2	3	15	1	BLIZZARD
足球98	796	3	4	7	3	EA SPORTS
仙剑奇侠传	712	4	2	35	1	大宇
命令与征服	584	5	6	29	1	WESTWOOD
铁甲风暴	520	6	7	4	6	目标
横扫千军	356	7	10	7	7	CAVE DOG
	348					
黑暗王朝	342	9	8	7	6	AURAN
古墓丽影Ⅱ	318	10	9	3	9	EIDOS
金庸群侠传	314	11	11	21	3	智冠
阿猫阿狗	242	12	14	4	12	大宇
世界杯98	214	13	NEW	1	13	EA SPORTS
地下城守护者	200	14	13	11	4	牛蛙
大富翁Ⅲ	198	15	12	27	4	大宇
三国群英传	190	16	23	3	16	奥汀科技
绝地风暴	186	17	18	13	5	MELBOURME HOUSE
主题医院	168	18	19	9	14	牛蛙
极品飞车Ⅱ	166	19	16	3	16	电子艺界
古墓丽影	156	20	15	17	5	EIDOS
超时空英雄传说Ⅱ之北方密使	154	21	17	2	17	宇峻
魔法门之英雄无敌Ⅱ	146	22	24	7	13	NWC
FIFA足球经理	116	23	22	8	18	电子艺界
大航海时代Ⅱ	112	24	20	36	2	光荣
三国志V	78	25	29	21	11	光荣
炎龙骑士团外传	70	26	21	4	21	汉堂
篮球98	69	27	27	3	27	EA SPORTS
魔兽争霸Ⅱ	48	28	–	26	6	BLIZZARD
侠客英雄传Ⅲ	44	29	25	11	13	精讯
炎龙骑士团Ⅱ	40	30	26	33	6	汉堂

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传（456票）
2. 暗黑破坏神（270票）
3. 星际争霸（220票）
4. 足球98（162票）
5. 铁甲风暴（110票）
6. （108票）
7. 命令与征服（98票）
8. 世界杯98（62票）
9. 古墓丽影Ⅱ（54票）
10. 横扫千军（52票）



本期幸运读者

青岛	刘东	西安	刑永新	上海	刘顺
福州	祈昕	广州	潘碧瑜	上海	唐炜石
安顺	肖朝阳	广东	陈彦	南宁	刘宏京
郑州	孟凯	北京	刘奕璟	桂林	伍艺
湖北	刘阁	北京	王凯	成都	叶开苗
哈尔滨	李临	马鞍山	李德锋	西安	毛旭东
湖南	姜尹	新疆	鞠艳桦		

以上读者将获得由**光谱资讯（北京）有限公司**提供的《魔幻天下》一套

下次游戏畅谈的内容是《星际争霸》，欢迎来函畅所欲言。

大众软件邮购中心

大众软件邮购中心的承诺

新产品让你先睹为快，特价品让你惊喜不已！大众软件邮购中心规模的扩大为业界产品的流通和信息的传播作出贡献，更为广大的读者和用户提供了软件市场的“安全模式”。

大众软件邮购中心同国内外软件厂家保持有良好的合作关系，品种齐全，信息畅通，是国内规模很大的邮购中心。

如邮购产品因本身原因（非外因损坏）不能使用的，在邮寄一个月之内我们保证调换。

见汇款单后24小时内寄出产品。凡家住在北京市三环以内，一次邮购金额在400.00元以上者周六、日免费送货上门（请在汇款单上写清联系电话）。

邮购须知

收款人地址：北京和平门邮局3056信箱；
收款人姓名：大众软件邮购中心；
邮政编码：100051
附言：写清您订阅的内容；
邮费（每件）：挂号邮寄邮资免收；
特快专递30元
电话：(010)67024050
请特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰，不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

大众软件库（部分新品）

产品名称	零售价	邮购价
魔法门Ⅵ—天堂之令	169	九折免邮费
银翼杀手	198	九折免邮费
特警雄鹰	152	九折免邮费
星际争霸	168	九折免邮费
大富翁Ⅲ	98	九折免邮费
铁甲风暴	98	九折免邮费
古墓丽影Ⅱ	148	九折免邮费
世界杯98—决战法兰西	128	九折免邮费
魔兽争霸Ⅱ—黑潮	168	60
仙剑奇侠传—98柔情篇	138	九折免邮费
暗黑破坏神	159	135
地狱火	98	70
暗黑破坏神＋地狱火	160	免邮费
金庸群侠传	69	九折免邮费
北方密使	89	九折免邮费
阿猫阿狗	128	九折免邮费
凡尔赛宫庭疑云	158	九折免邮费
音速小子合集	98	九折免邮费
世嘉拉力98	98	九折免邮费
VR特警	128	九折免邮费
龙剑客Ⅱ龙人之心	148	九折免邮费
F—15	169	九折免邮费
黑暗启示录	149	九折免邮费
朱红雪	98	九折免邮费
星球X计划	88	九折免邮费
街霸ZERO	108	九折免邮费
龙王三国	159	九折免邮费
超级解霸	98	九折免邮费

产品名称	零售价	邮购价
东方快车	160	九折免邮费
KILL98	380	九折免邮费
金山词霸Ⅱ	78	九折免邮费
万事无忧	125	九折免邮费
天罗地网	88	九折免邮费
开天辟地	125	九折免邮费
听霸	98	九折免邮费
读者200期	88	九折免邮费
个人电脑典藏	48	免邮费
一步一步学上网	58	免邮费
轻轻松松背单词	78	九折免邮费
随心所欲说英语	148	九折免邮费
企鹅套装Ⅲ—中华办公98	586	九折免邮费
我形我速（简装版）	380	九折免邮费
我形我速（精装版）	480	九折免邮费
即将上市产品	**零售价**	**邮购价**
大富翁Ⅳ	128	九折免邮费
盟军敢死队	148	九折免邮费
沙丘2000	148	九折免邮费
魔法天尊	118	九折免邮费
海底文明	149	九折免邮费
飞行军团	145	九折免邮费
玩具兵大战	152（暂定）	九折免邮费
红线飙车	147（暂定）	九折免邮费
正宗轰炸超人	99	九折免邮费
硬件	**零售价**	**邮购价**
金银笔手写输入系统	600	550
光学薄脂超滤光视保屏	118	免邮费

注：由于大众软件产品库中品种繁多，不能尽刊，需详细产品目录的读者可来电来函索取《大众软件广场》。

大众软件邮购中心　邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051

收件人：大众软件邮购中心　电话：(010)67024050

大众软件服务部

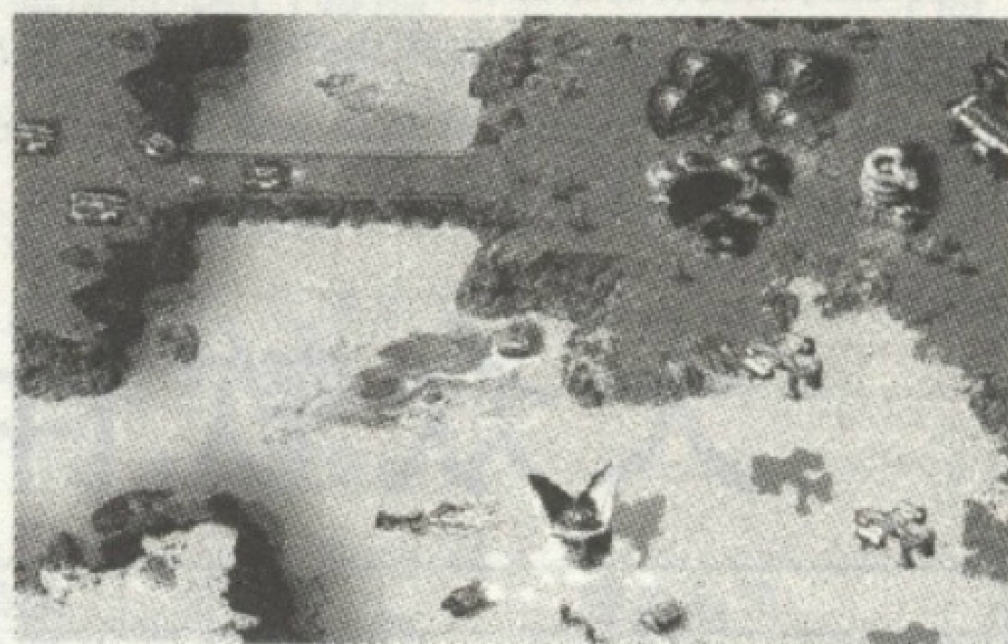
新天地软件精品

沙丘2000　零售价:148元

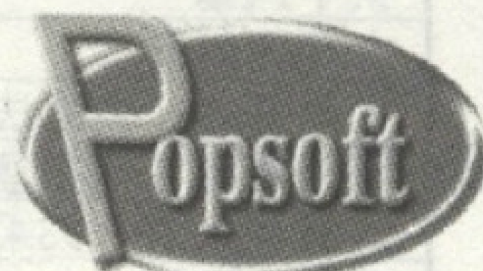
盟军敢死队—深入敌后　零售价:148元

大众软件服务部销售连锁组织主承销

诚征各地分销商
征订电话:(010)65232585、65266244转63
传真:(010)65266329
大众软件服务部各地(分部)专卖店有售
邮购地址:北京和平门邮局3056信箱
收款人:大众软件邮购中心
邮政编码:100051 电话:(010)67024050



买软件
去大众软件!
所有软件九折优惠!



新建分部

宁波大众软件分部(新店)
地址:大梁街21号
电话:7309911　联系人:杨兴科

曲清大众软件分部
地址:云南曲清市廖郭南路网虫俱乐部
电话:3137821
联系人:吕松

惠州大众软件分部
地址:广东省惠州市桥东路1-3号
电话:2217483　联系人:张子琦

锦州大众软件分部
锦州北方电子公司
地址:锦州市凌河区云飞街二段57号
电话:3131788　联系人:王芳

全国各地大众软件

●苏州沧浪精华
地址:苏州干将东路35号
电话:7246529　联系人:成坚一

●广州天高电脑商行
地址:东湖西路海印电脑城P53号
电话:83795037　联系人:松阳汉

●新疆华顺电子
地址:乌鲁木齐明园西路9号付2号
电话:2849854　联系人:韩浩

●常州大众软件专营店
地址:常州东横街2号(电子大厦1楼东侧)
电话:6686789　联系人:陈洁

●南京新高科技
地址:南京市珠江路548号
电话:3371783　联系人:陈晓光

●郑州杜征
地址:郑州市优胜北路6号付17号
电话:127-0119972　联系人:杜征

●哈尔滨希望
地址:哈尔滨南岗区南通大街232号
电话:2510446　联系人:暴振生

●武汉精恒科技
地址:武汉武昌珞瑜路37号
电话:87654137　联系人:林谦

●长沙科海计算机
地址:长沙市解放东路118号
电话:4190177　联系人:尹浙

●荆州大众软件
地址:沙市区北京东路147号内配综合楼1号
电话:8113452　联系人:李国

●温州鹿城三元电脑
地址:黎明中路283号电脑市场315、316号
电话:8377628　联系人:姜进飓

●乐清银河电脑
地址:建设中街93号
电话:2550500　联系人:郑海滨

●大连维尔电子
地址:大连市西岗区中山路161号
电话:3630831　联系人:刘建波

●贵阳史弟现代办公设备
地址:贵阳市公园西路西南电脑城206室
电话:5894210　联系人:林光

●上海伟丰电脑
地址:上海河南中路221号上海计算机广场二层
电话:62104588　联系人:卢永伟

●天津展望计算机
地址:和平区鞍山131号旁8门
电话:27830166　联系人:王景

●杭州南北电脑
地址:杭州市教工路7号
电话:8079924　联系人:童立嵩

●周口大众软件专卖店
地址:七一路东段武警医院楼下
电话:8238503　联系人:凌庆祝

●邯郸大众软件分部
地址:邯郸滏河大街137号129队
电话:1393006469　联系人:范文碧

●临沂大众计算机
地址:临沂市兰山区新华路40号A
电话:　联系人:汤朝兴

●福州华特电脑
地址:福州鼓屏路122号
电话:7836798　联系人:赵勇

销售连锁组织

Ubi Soft 软件精品

玩具兵大战

单兵作战——即时策略的新趋势！



全汉化版，体贴中国玩家。低配置，一样能享受高品质的画面和音乐。使用简便的地图编辑器可产生几乎无穷的剧情。

零售价：152元，8月22日上市

大众软件邮购中心有售

红线飙车



它第一次将街机的赛车游戏效果搬上了PC机，画面精美，赛道完全仿真，奔驰的摩托让你玩得心跳，惊叹不已。

六个完全不同的赛车环境（悬崖边、英国乡村、海边、沙漠大峡谷、城市里、标准赛圈）。预计发行时间：1998年八/九月，暂定147元

大众软件销售连锁组织主承销！

电脑文化　新高境界

由南京新华书店和大众软件南京分部合作的“新华书店好旺角电脑文化广场”于1998年9月8日正式开业，一期开放1000平米。以计算机图书为基础；软件电子出版物为中心，配设网吧及读者俱乐部和硬件名、新产品技术展销发布区。欢迎厂商加盟。

联系电话：南京（023）3371783

北京（010）65266329

北京大众软件专卖店

北京大众软件读者服务部总店
地址：崇文门西大街6号楼
（崇文门地铁西南出口向西100米）
电话：65266244

北京大众软件一分店
地址：中关村现代电子市场二层
电话：62630299

北京大众软件海航分店
地址：中关村海淀路59号
电话：62568319

北京大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街平丙103号
电话：66018119

北京大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路20号
电话：68159093

北京大众软件和平里分店
地址：东城区和平里中街12号
电话：84210214

北京大众软件华联分店
地址：阜成门华联商厦四层
电话：62615452

在北京地区诚征合作伙伴，欢迎加盟大众软件销售连锁组织。
联系电话：65232585转64
联系人：苏立新

服务部联系电话

●长春安航电脑
地址：长春市工农大路14号科技城5404
电话：5656612　联系人：孙哲

●哈尔滨北方书店
地址：哈尔滨南岗区西大直街95号
电话：6259031　联系人：王伟

●开封先达电器公司
地址：开封市南书店街50号
电话：5958268　联系人：徐斌

●合肥华昌机电设备研究所
地址：合肥三孝口科技书店三楼计算机广场1#
电话：2826110　联系人：张纪凡

●大同中利亚电子
地址：大同市东十府街10号11排11户
电话：2044320　联系人：李军

●太原和生新技术
地址：太原市新建南路138号
电话：7234490　联系人：师文侠

●昆明棒子
地址：昆明圆通北路38号
电话：5176880　联系人：王全文

●济南半岛微电子
地址：济南市和平路55号
电话：6944476　联系人：张平

●青岛海汇信息中心
地址：青岛台东三路128号
电话：3621379　联系人：庄涛

●深圳中赫软件
地址：福田区福星路福星花园大厦114号
电话：3269018　联系人：朱田夫

●桂林嘉维电脑
地址：桂林市民主路66号
电话：2825339　联系人：房洪斌

●廊坊万天计算机
地址：廊坊市万天计算机软件店
电话：2115240　联系人：孙阳

●南宁奥讯电子
地址：南宁新民路6号文化市场A座三楼22号
电话：2621521　联系人：孙兰芳

●厦门南瓜软件专卖
地址：厦门市厦门大学1165信箱
电话：2099953　联系人：王作斌

●西宁育人电脑
地址：西宁同仁路16号青医附院劳司
电话：6114341　联系人：程千里

●淄博齐鲁石化
地址：淄博市临淄区闻韶路28号
电话：7536309　联系人：杨宝义

●兰州龙安公司
地址：兰州科技街119号
电话：8883877　联系人：罗涛

大众软件服务部销售连锁组织
联系电话：（010）65232585转63或64
E-mail：popread@necpok.net

★欢迎没有设立大众软件服务部的城市加盟我们的组织！★



大富翁 4

大富翁系列走到如今已经到四代，这个号称“任何玩家都喜爱”的游戏如今有了巨大转变。首先大宇以640×480真彩全3D的画面一改320×200、256色的风格，其次游戏中配以全程语音，大家终于可以听自己喜爱的角色开口说话了。并且，商业活动、新闻事件、天灾人祸等情节都有了全新变化，最令人高兴的是，《大富翁4》可以自己设定金钱、胜利条件及游戏时间等细节。



相信大家还记得那些和死党挤在一张电脑桌前较劲的快乐日子。本游戏由晶合顺达计算机公司（大众软件服务部）代理发行。

热卖中　　零售价：128元（2CD）

Office 97 即学即会

《Microsoft Office 97 即学即会》光盘由微软授权，独家出版。本光盘从实用角度出发，内容更详实、更系统化、更有效。产品包中有配套书籍，为您的学习提供最大的方便。本光盘由北京博彦科技有限公司制作，北京大学出版社出版发行。



热卖中　　零售价：98元

树人家庭教育软件98套装版

由北京百年树人软件技术有限责任公司独立开发的家庭教育软件98套装版即将上市，该套软件覆盖了从上学到高中的全部课程，共9张光盘，分为小学1－4年级、小学5－6年级及升学总复习、初一年级、初二年级、初三及中考、高一年级、高二年级、高考（文科）、高考（理科）等等内容。



热卖中　　零售价：78－88元/CD

Ulead PhotoImpact 4 中文版

友立资讯股份有限公司是一家总部位于祖国宝岛台湾的跨国软件公司，以 Windows 环境下的影像处理和多媒体制作软件为其产品的主导方向，现向中国大陆地区推出 Ulead PhotoImpact 4 简体中文版，它是新一代基于 Windows 的专业影像编辑软件，是作为商业影像制作，广告创意和网页制作的理想的编辑出版工具。



热卖中　　特惠升级价：1100元
非升级用户价：1800元

现代办公大全



本光盘充分应用多媒体技术手段将复杂的办公软件形象生动地再现在读者面前，通过学习演练，掌握 WINDOWS 系统、OFFICE、PHOTOSHOP、POWERPOINT 等应用工具的使用，大量的应用实例让你的办公常见问题迎刃而解。

本光盘图文并茂，集动画、音乐、解说于一体，实用性较强，特别适于技术培训、专项考核辅导，无论是作为培训教材还是自学手册都有极大的使用价值。

热卖中　　零售价：98元

神秘岛 II——星空断层

《神秘岛》是迄今为止最成功的电脑冒险类游戏，它的辉煌有绝大部分来自于那些曲折动人的故事情节和离奇的神秘文化。



对于《神秘岛 II》，

你的任务显然就是重游 Riven。并帮助亚崔斯营救凯萨琳，并想方设法阻止盖恩对 Riven 世界进行恶意的活动。当然，随着事件的铺展开来，你可能会发现你的观点、目标会随着情况的变化而有所变化。

《神秘岛 II——星空断层（Riven——The Sequel To Myst)》号称有十四个结局！希望下一次能在"岛"上见到你们！

热卖中 零售价:198 元(5CD)

沙丘 2000

《沙丘 2000》以全新的内容演绎经典的剧情，再次将大家带到那充满危险和财富的 Dune 星球上去。Westwood 采用了最新的图形技术，实时光源，半透明的遮掩效果，透明的烟雾轨迹和粒子式爆炸使得游戏中站争场面变得空前的真实。喜欢"沙丘"系列的玩家不可错过。



热卖中 零售价:148 元

玩具兵大战

《玩具兵大战》是一款创意独特的策略型即时战斗游戏，相信你还记得小时候同伙伴们进行的小小的玩具兵的战争。

本游戏支持 4 人的联线对战，你可以同玩友们在一起一较高下。数十个具有挑战性的单机任务，各种各样的武器道具，一定会让你留连忘返。

热卖中 零售价:148 元

盟军敢死队——深入敌后



《盟军敢死队——深入敌后》是以第二次世界大战为蓝本的实时战斗游戏，你需要带领 6 位勇士，完成一个个不同



的任务。你要熟练地应用 6 位勇士所具有的各种特殊技巧，你的目的是破坏纳粹德国在战争方面取得的任何优势，为了完成任务你可以不择手段。

热卖中 零售价:148 元

MSG－757 HANDSTICK 摇杆



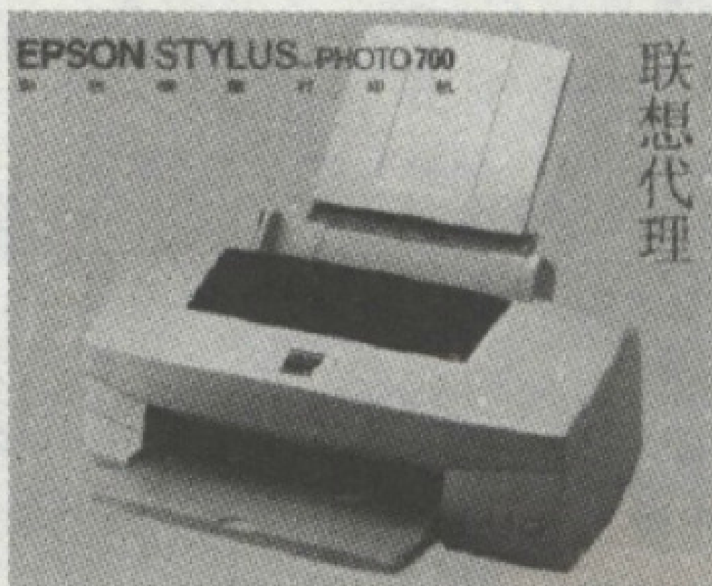
玩电脑游戏总会让您激动不已，但是许多游戏杆却使您兴头大减，MSC－757 是根据人的心理学和人体工程学原理设计的双手对握式摇杆，克服传统的单手柄摇杆的局限性，用您灵巧的双手拥抱精彩的游戏世界，手随心动，无拘无束。

热卖中 零售价:128 元

EPSON STYLUS PHOTO 700

EPSON 新近推出的 EPSON STYLUS PHOTO 700 最高分辨率可达 1440dpi，突破性 6 色打印，带来更为丰富细腻的色彩表现。

EPSON STYLUS PHOTO 700 操作快捷、简便，具有先进的 EPSON photo Enhance 2 功能，能自动调节色彩及曝光效果；屏幕上的状态监视器使墨水剩余量及纸张种类一目了然。墨水容量黑色可打印 540 页，彩色可打印 220 页。



热卖中 零售价:3100 元

金卡 CDWIZARD'98 杯

"有了软解压之后"有奖征文

征 稿 启 事

当今多媒体风行的同时，各种解压软件也在"彻底淘汰硬解压卡，一旦拥有、终身升级"的口号下纷纷面世，在软解压家族中，有一朵绚丽耀眼的奇葩——CDWizard'98 光盘精灵，它是全球首套智慧型光盘播放系统，代表软解压经过功能整合和良性重组发展到一个崭新的高度。

为了展示软解压在当今社会的应用，跟踪软解压的最新发展，分享软解压为您带来的喜怒哀乐，由金卡多媒体科技（南海）有限公司与各大媒体联合举办"有了软解压之后"有奖征文活动，活动具体安排如下：

一、征文内容

●软解压的最新发展 ●软解压的使用感受 ●软解压应用经验谈

二、征文要求

●文章字数在 3000 字以内。

●稿件最好以电子文件提供，如配有图片，请提供清晰照片或电子文件（文件夹格式为 JPG、BMP、TIF 均可）

●来稿请注明作者姓名、通信地址、联系电话。

三、征文时间

截止时间到 1999 年 1月 1 日止，以当地邮戳为准。

四、奖励办法

入选文章将参加在 99 年元月底举行的评奖活动，届时将评出：

●一等奖 2 名：奖金 4000 元 ●二等奖 4 名：奖金 2000 元

●三等奖 8 名：奖金 1000 元 ●优秀奖 20 名：奖加拿大超视多媒体护目屏或《电脑圣经》任选一套。

所有参赛者均可获得金卡公司寄出精美礼品一份。

入选文章由各大媒体择优发表，稿酬照付。

欢迎踊跃投稿。

五、投稿地址：

地址：北京和平门邮局 3056 信箱 邮政编码：100051

加盟正普 感受成功

在激烈的市场竞争中，一个区域软件经销商要想取得彻底胜利，获取价格与服务支持是必不可少的先决条件，二者缺一不可。

然而，价格与服务从何而来？由于区域经销商规模较小，不能得到厂家足够的重视，因此价格与服务优势很难从厂家获得，而没有知名度的软件批发商的承诺又无法使经销商放心。

现在，正普软件销售组织给您带来一个完整的解决方案，只要您加盟正普，*成立正立正普软件专卖店*，价格与服务问题便迎刃而解。首先，**正普软件专卖店价是市场上的最低价**，没有比这一价格更低的价格了。然而，正普的特色还不在价格，因为**降低价格是一件很容易的事情**，正普的特色在服务，服务的内涵是无限的。

正普的第一项服务是给予您的广告支持。正普公司从96年涉足软件销售至98年6月底，累计广告投入已经超过100万元。后续的广告投入力度更大，这不用说您也能看得见，连续不断的大规模广告一方面从整体上提升正普品牌的知名度，扩大您在当地的影响，另一方面增加您的销售量，使您获得实实在在的好处，除了正普自己的广告之外，正普还会运用其强大的影响力争取厂家在其产品广告中对正普软件专卖店进行支持。**正普的第二项服务是技术支持和信息提供**。正普公司将所有专卖店的信息送给所有厂家，由厂家为您直接提供宣传海报、产品介绍资料、新产品上市信息、产品升级信息、价格变动信息、技术指导以及产品演示版，另一方面，正普公司将所有厂家信息送给所有专卖店，专卖店可以直接从厂家得到疑难解答。总部的技术支持部负责解答一般性的问题。**正普的第三项服务是换货**。对于各专卖店的滞销产品，总部负责给予调换成新产品或畅销产品，以最大限度地降低您的风险。**正普的第四项服务是开展产品促销活动**。这些活动包括与厂家合作进行产品首发，产品的降价促销、赠送促销等活动以及总部举办的大规模有奖销售，以吸引用户到您的店里购买软件。**正普的第五项服务是为专卖店介绍直接用户**。凡是各地打电话到总部要求购买软件的用户，都将被介绍到当地专卖店中，其它方案正在制定之中，此计划实施后，各地专卖店的主要精力将放在对用户的产品供应和技术支持服务上，而不是到处拉客户。为了使各专卖店的利益得到保障，总部决定不投资开设零售店，而是一心一意为专卖店做好价格监测与全方位服务。

正普为您提供的价格与服务优势，再加上您固有的优势，将保证您在当地市场竞争中取得彻底胜利。现在在请立即拨打正普软件销售组织总部的电话，我们将告诉您如何成立正普软件专卖店。

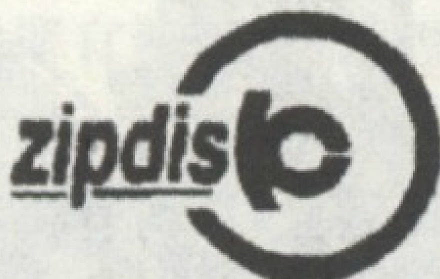
正普软件销售组织还为那些不便以正普软件专卖店名义销售的经销商以及实力稍逊的经销商设计了正普软件授权分销商和正普软件普通分销商两种类型，普通分销商将来可以升级为专卖店，请向总部咨询。

各地正普软件专卖店

专卖店	电话	专卖店	电话
南宁正普实凯软件专卖店	2617729	大庆正普一方软件专卖店	6340105
贵阳正普四新软件专卖店	5865509	徐州正普雅光软件专卖店	3700284
贵阳正普大众软件专卖店	5816675	如皋正普江海软件专卖店	7591659
昆明正普威豪软件专卖店	5144846	潍坊正普新视野软件专卖店	1301555292
昆明正普中振软件专卖店	5169598	邹城正普科达软件专卖店	5223630
石家庄正普育人软件专卖店	6030696	天津正普欣建华业软件专卖店	25912000
石家庄正普好学生软件专卖店	7023221	天津正普天通软件专卖店	25926999
石家庄正普迅捷软件专卖店	7019973	天津正普北辰软件专卖店	26390233
常州正普诚音软件专卖店	6630616－5022	杭州正普四海软件专卖店	5124717
连云港正普海天软件专卖店	5508260	瑞安正普瑞安电脑软件专卖店	5623654
新乡正普软件专卖店	3096631－306	福州正普德瑞软件专卖店	7838849
包头正普捷誉信软件专卖店	3310049	衡阳正普大铭软件专卖店	6887602
唐山正普瑞科软件专卖店	2010064	郑州正普永信软件专卖店	5717961
保定正普浩诚软件专卖店	2033241	汕头正普育兴软件专卖店	8532285
北京正普戬鑫软件专卖店	65240984	佛山正普软件专卖店	2256720
北京通州正普利达软件专卖店	69544447	大理正普泰华软件专卖店	2188218
北京大兴正普信必达软件专卖店	69243901－3052	乌鲁木齐正普亚联软件专卖店	2629052
盘锦正普辽河电脑软件专卖店	7802315	新疆独山子正普星空软件专卖店	3689580

各地正普软件授权分销商：

乌鲁木齐士林软件 1389950487



正普软件销售组织总部
北京正普电子技术公司

电话：(010)62610034，62523905，62617607，62621349，62621347，62636020
手机：1381010828
传真：(010)62621347，62636020 寻呼：62025566—19987
E-mail：zipdisc@public.bta.net.cn
地址：北京海淀中关村南路4号华中大厦417－419室 邮编：100080



叁剑合璧 优惠领取“汉科家教”“四合一”

——北京大学出版社、大连中泰电子、香港微远电子联手推出家长、孩子都需要的“四合一”套装软件

强强联手 免费参加“大连之夏”“少年游”

——《中国少年报》报社、大连中泰电子、连邦软件发展公司联合举办“大连之夏”青少年夏令营活动

由中国教育界享有盛誉的北京大学出版社和在办公管理、财务软件开发上有丰富经验的大连中泰电子公司以及多媒体应用技术处于世界领先地位的香港微远电子公司联合推出的“四合一”套装软件，是一套真正满足家长和孩子两方面需要的精品之作。——编者

1.《汉科多媒体家庭教师》初中版 V6.0——帮你脱离题海，走向成功。

全套软件包括初中全部语文、英语、数学、物理、化学、历史、生物各科，每科又分为同步练习、阶段测试、知识宝典、复习辅导、实验室等五大部分。全套 21 张光盘，由于采用了美国最新的压缩技术，压缩为 1 张光盘。该软件在大连市第九中学、第二十一中学、七十九中学等十几所初级中学试用期间（该期间没有任何其它作业）得到老师、家长和孩子的充分肯定和赞扬，认为它确实能帮助学生迅速提高学习兴趣和学习成绩，孩子轻轻松松，家长不用“动口”更不用“动手”。

不怕不识货，就怕货比货。 全套软件含有：
1.《汉科多媒体家庭教师》初中版 V6.0 光盘一张。
2.《汉科多媒体工作室》V3.1 磁盘一张；3.《铁算盘家庭理财》V2.0 磁盘一张；4.《万通记事王》V2.0 磁盘一张；5. 说明书一本（详细而又通俗地讲述了计算机基础知识、WINDOWS 操作、网络基础和上网操作以及“四合一”软件的使用说明。）6. 信誉卡一张、用户信息反馈卡一张。

6.20 日—9.20 日优惠期内仅售 425 元

2.《汉科多媒体工作室》V3.1——让你“与众不同”

你想成为与众不同的孩子吗？你想成为小“多媒体制作大师”吗？你无需了解和掌握复杂的计算机语言，只要利用我们的“工作室”就会轻而易举地创作出曾经让你感到那么神秘的多媒体系统。当同学们看到丰富多彩的动画和图像上竟然还有你的大名时，会以怎样的目光看着你呢？顺便提醒一下：锋芒不要太露喔。

3.《铁算盘家庭理财》V2.0——替你精打细算

家里没买电脑的时候，心里总是不踏实，害怕自己落伍于时代；而一旦拥用它的时候，还是犯愁：自己只能用它来看影碟，玩游戏，要不就是打点文字，电脑使用水平太低，利用率太低！现在好了，你可以用《铁算盘家庭理财》来拨弄自己的“铁算盘”——精打细算，开源节流，不但用于家庭，还可用于生意往来，真是“理财能手”。

4.《万通记事王》V2.0——使你成为博闻强记的社交能手

能存贮所有的通讯信息，并结合家庭特点增加了其它项目如个人爱好、饮食习惯等。用户可以结合自己实际情况，对信息进行分类整理；也可以根据各种需要自动生成风格多变的名片（有打印功能）。另外，本系统所独有的模糊查询功能可以帮助您迅速地查找到有关信息。

以上四种软件详细资料请向当地代理商索取。

敬请留意：“优惠领取”活动期间，另举办下述活动

1、免费参加“大连之夏”夏令营活动——该夏令营活动由《中国少年报》主办，中泰电子公司和协办。参加者：从《汉科家庭教师》正版用户反馈卡中分省市按比例抽取若干名初中学生免费参加，其余未选上者还有机会获得精美礼品一份（有公证处公证）。地点：大连；时间：8.14～8.20；活动内容：A. 游览各处公园、海滨、植物园以及森林动物园（这可不是一般的动物园：**动物就在你身边**）；B. 旅顺军港、蛇馆、日俄监狱等；C. 参观中泰电子公司，参加“我的多媒体”设计大赛。

2、赠送软件——为推动民族信息产业的发展，凡于 6.20～9.20 本套软件优惠期间购买国产任何一种品牌的微机均可凭购机相关证明（复印件亦可）及本套软件工本费（包括邮费）——300 元领取上述“汉科”系列套装软件。

3、“我与汉科”征文比赛——此次征文活动由中国少年报主办、大连中泰电子有限公司协办。主题为反映初中学生本人或其家庭其它成员在使用“四合一”套装软件过程中的心得、体会，以及对其学习或生活的影响。征文截止日期为 1998 年 10 月 7 日，届时将邀请教育界知名人士统一评审，表现优异者将获“汉科少年”荣誉称号及颁发奖品。

发行单位名单：

单位	电话
内蒙古	
内蒙古方园	6957968
呼市赛乐氏	4952599
呼市明达	6285300
包头双一	2149810
满洲里泽宇	6232238
山 西	
山西外文	4040393
太原天博	4135506
太原三元	4036430
太原赛乐氏	4066063
太原连邦	4033720
大同连邦	2051753
临汾三晶	2018593
长治连邦	2013521
晋城科创	2030728
河 北	
石家庄连邦	6978123
石家庄赛乐氏	7034567
石家庄鼎新	7034567
邢台连邦	2227912
邯郸联想	3069456
邯郸明星	3034849
沧州连邦	2022169
唐山连邦	2849678
唐山邵氏	2094855
秦皇岛中环	3028341
保定超软	3091018
保定连邦	2027835
保定赛乐氏	3152011
北 京	
北京济利	62188326
北京里仁	62615307
连邦中心店	62628618
连邦王府井	65126677－253
连邦京广分店	68583285
连邦蓝岛分点	65995103
连邦燕莎分点	64674524
连邦小庄分店	65024026
连邦雪银分点	65567711－8411
连邦香河园	64664205
连邦三里河	68533269
连邦西单分点	66025960
连邦平安里	66150136
连邦城乡分点	68296709
连邦亚细亚	67264629
连邦现代分店	62630341
连邦科苑分店	68565288
连邦科海分店	62639822
连邦颐宾楼	62520540
连邦第一分店	62620375
连邦魏公村	62180037
连邦分销中心	62623257
连邦第三分店	62614925
连邦黄庄分店	62642573
北京兴宏达	62510601
北京微宏	62579194
北京双友	62571523
北京市正普	62184176
赛乐氏总部	62251117
赛乐氏光明楼	1381238670
赛乐氏三里河	68584847
赛乐氏新街口	66185885
赛乐氏华威店	66024642
赛乐氏白石桥	62174107
赛乐氏现代店	62636276
赛乐氏颐宾楼	62572006
赛乐氏学院南	62257116
赛乐氏密云店	69042299
中国大恒	62628395
辽 宁	
辽宁华储	3895234
沈阳希望	3909650
沈阳利通	3887690
沈阳大有	3893396
沈阳连邦	3880626
大连连邦	3600234
大连赛乐氏	2654893
大连铁路	4328664
抚顺赛乐氏	2635861
抚顺连邦	2610730
鞍山软件	2237413
鞍山新华	2221235
台安先锋	4822730
营口诚信	2829480
丹东连邦	2165198
丹东易通	2138441
锦州赛乐氏	2120441
锦州华侨	2829833
阜新集星	3323296
吉 林	
长春长白	5666900
长春科高	5642474
长春星王	5624358
长春赛乐氏	5628552
长春连邦	5635251
吉林树人	2447895
延吉天和	2828830
黑龙江	
哈尔滨赛乐氏	6220327
哈尔滨赛尔	6221640
哈尔滨希望	2510446
哈尔滨伟仕	2523935
阿城赛乐氏	3726945
佳木斯信通	8244082
牡丹江奔腾	6272087
牡丹江宏远	6239692
牡丹江科教	6286009
齐市连邦	2441571
大庆恒生	5092419
大庆东油	5999909
大庆赛乐氏	6333610
大庆连邦	6281736
上海	
上海农工商	63226198
上海申新	64049404
上海天翔	62775321
上海赛乐氏	63743028
上海连邦	63234274
江苏	
南京十佳	4408854
南京赛乐氏	3213138
镇江智人	4420509
镇江连邦	5025651
无锡连邦	5860486
无锡赛乐氏	2606504
无锡佳盟	5860486
宜兴连邦	7915634
江阴连邦	6882437
苏州连邦	5322309
昆山赛乐氏	7306418
昆山连邦	7554063
徐州连邦	5606665
淮阴英特	3934444
盐城科技	8363319
盐城连邦	8306822
扬州连邦	7323401
泰州连邦	6566025
南通连邦	5598916
南通先锋	5107211
安 徽	
合肥赛乐氏	3663701
合肥连邦	2817190
山 东	
济南力科	8541004
济南赛乐氏	6977545
山东恒志	8950973
德州连邦	2661871
淄博赛乐氏	3173653
淄博连邦	7542849
东营连邦	8225198
潍坊三友	8210069
潍坊连邦	8223085
烟台金石	6623036
烟台松华	6278744
烟台连邦	6621854
青岛赛乐氏	3860481
青岛荣昌	3803008
泰安希望	8258548
济宁连邦	2327983
邹城艾维	5212434
临沂连邦	8210425
天 津	
天津 IPC	27216215
天津津海	23344765
赛乐氏鞍山西店	27491818
赛乐氏滨海店	25829808
赛乐氏卫津路	23358976
天津连邦	27383000
浙 江	
杭州美迪	8271301
杭州南北	8079935
杭州赛乐氏	8835660
杭州连邦	8853577
绍兴连邦	5419024
湖州连邦	2058800
湖州远方	2059107
嘉兴连邦	2093432
海宁智海	0573－7030680
宁波连邦	7314312
宁波赛乐氏	7293226
台州连邦	8228228
金华连邦	2317365
金华联想	2312111
义乌连邦	5541881
温州阳光	8254454
温州连邦	8349271－804
瑞安创新	5653205
江 西	
南昌连邦	6298297
南昌赛乐氏	6802484
南昌希望	6234341
萍乡科银	6822857
福 建	
福建赛乐氏	7522534
福州华特	7851364
厦门鹭大	2180255
厦门南瓜	2099553
厦门三维城	2210179
厦门志必达	5152823
泉州连邦	2210179
龙岩赛乐氏	9018791
龙岩北佳	2220660
重 庆	
重庆赛乐氏坪	62812078
重庆四友	62836953
重庆威尔	63858239
重庆连邦	63858239
湖 南	
长沙赛乐氏	4466486
长沙连邦	4465427
株州蓝星	8247690
株洲赛乐氏	8237711
岳阳连邦	8233235
怀化东方	2718082
衡阳九达	8211211
郴州电脑	2232480
湖 北	
武汉赛乐氏	7877246
武汉七环	7872067
武汉天问	7874577
武汉凡高	7884793
武汉连邦	7871204
荆州前卫	8452315
荆州连邦	8226283
石首今日	7271747
襄樊明日	3259690
襄樊连邦	3541136
石堰蓝波	8222874
宜昌赛乐氏	6749206
宜昌连邦	6749511
荆门连邦	2362185
河 南	
郑州三应	3945419
郑州希望	3818903
郑州赛乐氏 A	3817084
郑州赛乐氏 B	5978120
郑州连邦	5964014
安阳连邦	5928781
濮阳连邦	4893168
平顶山星康	2923129
洛阳亚普	4926932
洛阳连邦	4210385
南阳连邦	3176881
开封先达	5958268
天高电脑	81081272－3865
广 东	
广东金碟	87582576
广州连邦	87515309
广州南软	84204166
广东连邦	85590403
汕头赛乐氏	8860856
汕头连邦	8870529
惠州连邦	2223593
深圳连邦	3229263
深圳赛格	3239665
深圳赛乐氏	3269004
珠海格力	2259771
湛江连邦	2283993
肇庆连邦	2836164
佛山赛乐氏	2275778
佛山埃特隆	3312007
江门莹宝	3518018
广 西	
南宁用友	5854399
玉林广泰	2831378
桂林四维	2828250
梧州信息	3831227
柳州赛乐氏	3821112
柳州东方	2828680
柳州宏创	3821112
柳州连邦	2803990
贵 州	
贵州金山	5827765
贵阳连邦	5866168
贵阳连邦	5866168
贵阳赛乐氏	6815956
贵州金山	5827765
海 南	
海口星河	0898－6788246
海口赛乐氏	6724411
海口威龙	8540137
四 川	
成都中马	5575536
软件报	6248449
成都连邦	5212697
成都新一代	5213463
攀枝花金谷	3334187
绵阳连邦	2331487
绵阳赛乐氏	2242410
泸州连邦	2299931
云 南	
昆明赛乐氏	3345178
昆明棒子	5176880
昆明黑马	5146711
昆明明星	4167945
陕 西	
陕西奔腾	4238388
陕西荣康	8481854
西安赛乐氏 A	8481854
西安赛乐氏 B	4249871
西安连邦	4267402
宝鸡希望	3218500
汉中联翔	2251343
甘 肃	
兰州华商	8826896
兰州四达	7555871
兰州意友	8834009
兰州连邦	8826896
甘肃丰隆	8228985
宁 夏	
宁夏浪潮	6013955
银川凯帝	5065304
银川连邦	6027777
银川赛乐氏	5065304
石咀山大恒	3014514
新 疆	
新疆华顺	4816658
乌市连邦	2830665
库尔勒连邦	2038008
克拉玛依赛乐氏	228171
哈密连邦	2765818

总经销：大连中泰电子有限公司 地址：大连市中山区五五路八号时代商厦四楼 邮编：**116001**

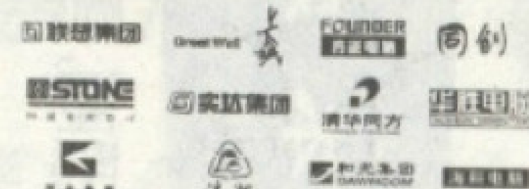
销售总电话：**0411－ 2730658** 传真：**2717827** 技术部：**2714964－ 207** E－ mail: **Ztdz@pub.dl.inpta.net.cn**

瑞星杀毒软件8.0版 成功秘诀 之一

首次采用世界领先的MPS宏病毒定位跟踪查杀技术

- 自4月3日赛乐氏、联邦首发后，首批1万套10天内抢购一空
- 当月销量突破2万套，希望、S－300等多家连锁店加入热销行列
- 与联想等著名厂家合作的OEM版本月销量突破10万套

中国著名微机厂商的选择



世界领先技术 荣获国家多项大奖



人民日报 RENMIN RIBAO

我国查杀宏病毒技术世界领先

計算機世界 CHINA COMPUTERWORLD

查杀宏病毒有利器

新华通讯社

我查杀计算机宏病毒技术国际领先

连邦各地专卖店

连邦北京总店:	(010) 62628613	北京一分:	(010) 62620375
京 广:	(010) 65853285	当 代:	(010) 62615089
魏公村:	(010) 62180037	三里河:	(010) 68533255
科 见:	(010) 68515544-2039	科 海:	(010) 62639821
颐宾饭店:	(010) 62520540	黄 庄:	(010) 62642572
天 津:	(022) 27383000	石家庄:	(0311) 6978123
沧 州:	(0317) 2022169	唐 山:	(0315) 2849678
保 定:	(0312) 2027835	太 原:	(0351) 4033720
济 南:	(0531) 6017142	青 岛:	(0532) 3803008
烟 台:	(0535) 6621854	呼和浩特:	(0471) 6285300
包 头:	(0472) 2132613	沈 阳:	(024) 3911262
大连:	(0411) 3600234	哈尔滨:	(0451) 2523935
齐市:	(0452) 2475878	佳木斯:	(0454) 8311503
大庆:	(0459) 6281736	长 春:	(0431) 5635251
上 海:	(021) 62412803	杭 州:	(0571) 8853577
宁波:	(0574) 7314312	南 京:	(025) 3609440
无锡:	(0510) 2722436	常 州:	(0519) 8107740
苏州:	(0512) 5322309	合 肥:	(0551) 2817180
武 汉:	(027) 7871204	宜 昌:	(0717) 6749511
郑 州:	(0371) 5971660	洛 阳:	(0379) 4210385
长 沙:	(0731) 4466427	岳 阳:	(0730) 8216235
南昌:	(0791) 6298297	广 东:	(020) 87575755
珠海:	(0756) 2259771	深 圳:	(0755) 3229283
汕头:	(0754) 8870529	南 宁:	(0771) 5315399
海 口:	(0898) 8540137	福 州:	(0591) 7851364
厦门:	(0592) 2210179	泉 州:	(0595) 2981081
西 安:	(029) 8481246	兰 州:	(0931) 8826898
银川:	(0951) 6027777	乌 市:	(0991) 2830665
成 都:	(028) 5215129	泸 州:	(0830) 2299931
重 庆:	(023) 68892222	贵 阳:	(0851) 5856168
昆 明:	(0871) 4167945		

希望连锁

重庆希望	023-68803014	南宁希望	0771-5313485
太原希望	0351-4036430	北京希望	010-62613322-113
济南希望	0531-8544748	福州希望	0591-7524108
厦门希望	0592-2211321	哈尔滨希望	0451-2510446
长沙希望	0731-4719999	兰州希望	0931-8414719

瑞星各地代理商

北京
万众合力: (010) 62510132
金山: (010) 62648867
昆仑联通: (010) 62845957
S300集团: (010) 62185367
大恒光盘: (010) 62625147
正普: (010) 62810034
大和: (010) 62510740
中教: (010) 62510120
京星仁: (010) 62615307
树人: (010) 62616742
新革: (010) 62579901
雅宏: (010) 62559756
超思: (010) 6258708

上海
农工商: (021) 63226198
超想: (021) 63291731

天津
天津正版软件: (022) 27419999
展望: (022) 27530166

重庆
现代: (023) 63856612

广州
南软: (020) 87548549

深圳
敞广: (0755) 3347990

济南
瑞星: (0531) 2951890

武汉
天河: (027) 7874577
华星: (025) 3350714

无锡
瑞星: (0510) 5862534

杭州
美迪: (0571) 8271302

成都
川洲: (028) 5532263

哈尔滨
瑞利: (0451) 2541656
希望: (0451) 2510446

大庆
庆联: (0459) 5999999

沈阳
八达: (024) 3899135
华储: (024) 3895234

长春
汇丰: (0431) 5672074

西安
奔腾辉煌: (029) 7801033

南昌
希望: (0791) 6234341

乌鲁木齐
瑞星: (0991) 4524118

赛乐氏销售组织全国各软件专卖店

北京赛乐氏总店 电话: 62241357
北京赛乐氏白石桥店 电话: 62174107
北京赛乐氏三里河店 电话: 68584847
北京赛乐氏华威店 电话: 68024842
北京赛乐氏百盛店
北京赛乐氏现代店 电话: 62636279
北京赛乐氏北辰店
北京赛乐氏赛宾楼店 电话: 62572008
北京赛乐氏翠微店 电话: 68182299-5111
北京赛乐氏新街口店 电话: 66185865
北京赛乐氏密云店 电话: 69042299
北京赛乐氏崇文区店 电话: 1381238670
北京赛乐氏团结湖店 电话: 65869248
赛乐氏大连友好路专卖店 电话: 0411-2654893
赛乐氏青岛湛流干路专卖店 电话: 0532-3860481
赛乐氏海口国贸专卖店 电话: 0898-67244411
赛乐氏柳州屏山大道专卖店 电话: 0772-3821112
赛乐氏重庆南岸西路专卖店 电话: 023-62812078
赛乐氏克拉玛依塔河路专卖店 电话: 0990-228171
赛乐氏贵阳瑞金北路专卖店 电话: 0851-6815956
赛乐氏昆明白龙路专卖店 电话: 0870-3345178
赛乐氏银川湖滨西街专卖店 电话: 0951-5065304
赛乐氏武汉珞喻路专卖店 电话: 027-7877248
赛乐氏宜昌西陵二路专卖店 电话: 0717-6749208
赛乐氏太原新建路专卖店 电话: 0351-4066083
赛乐氏长春欧亚科技城专卖店 电话: 0431-5628552
赛乐氏郑州文化路专卖店 电话: 0371-3817084
赛乐氏合肥金寨路专卖店 电话: 0551-3663701
赛乐氏西安友谊西路专卖店 电话: 029-8481854
赛乐氏石家庄自强路专卖店 电话: 0311-7034567
赛乐氏哈尔滨西大直街专卖店 电话: 0451-6220327
赛乐氏天津卫津路专卖店 电话: 022-23358978
赛乐氏呼市乌兰察布西路专卖店 电话: 0471-4952599
赛乐氏呼市新华大街专卖店 电话: 0471-6281731
赛乐氏宁波电脑市场专卖店 电话: 0574-7293226
赛乐氏长沙五五一东路专卖店 电话: 0731-4466486
赛乐氏淄博南西路专卖店 电话: 0533-3173653
赛乐氏阿城解放军大街专卖店 电话: 0451-3726945
赛乐氏保定高开专卖店 电话: 0312-3152011
赛乐氏大庆会战大街专卖店 电话: 0459-6333610
赛乐氏上海福州路专卖店 电话: 021-63743028
赛乐氏无锡人民中路专卖店 电话: 0510-2703145
赛乐氏东营济南路专卖店 电话: 0546-8219367
赛乐氏庄河新民区专卖店 电话: 0413-2635861
赛乐氏济南解放军路专卖店 电话: 0531-6577545
赛乐氏天津鞍山西道专卖店 电话: 022-27491818
赛乐氏杭州天目山路专卖店 电话: 0571-8835660
赛乐氏龙岩和平路专卖店 电话: 0597-9018791
赛乐氏荆沙北京中路专卖店 电话: 0716-8225990
赛乐氏汕头电脑城专卖店 电话: 0754-8880858
赛乐氏锦州解放路专卖店 电话: 0416-2120441
赛乐氏福建北校琅专卖店 电话: 0591-7522534
赛乐氏郑州金水路专卖店 电话: 0371-5978120
赛乐氏天津滨海电区路专卖店 电话: 022-25326323
赛乐氏佛山兆通专卖店 电话: 0757-2275776
赛乐氏深圳专卖店 电话: 0755-3259004
赛乐氏贵阳延中路专卖店 电话: 0851-5810810
赛乐氏江西南昌博领专卖店 电话: 0791-6802464
赛乐氏江苏昆山专卖店 电话: 0520-7306418
赛乐氏山东济宁专卖店
赛乐氏绵阳专卖店 电话: 0816-2242410
赛乐氏南京珠江路专卖店 电话: 025-3213138
赛乐氏湖南省株州专卖店 电话: 0733-82377711
赛乐氏安阳专卖店 电话: 0372-5926029
赛乐氏葫芦岛专卖店 电话: 0429-2124861
赛乐氏南宁新民路专卖店 电话: 0771-2617542
赛乐氏沈阳和平区专卖店 电话: 024-8260130
赛乐氏河北邢台市专卖店 电话: 0319-2056789
赛乐氏河北任丘专卖店 电话: 0317-2726360
赛乐氏河南省南阳市专卖店 电话: 0377-3132791
赛乐氏郑州金水路专卖店 电话: 0371-5978120

新 瑞星 98新版 杀毒软件

RISING 版权所有 COPYRIGHT

RISING® 北京瑞星电脑科技开发公司

版权所有 COPYRIGHT

地址：北京市海淀路74号·颐宾饭店338-341室 邮编：100080 电话：(010)62567073 62641500 62571587

中国电脑教育报 ’98 合订本上册七月上市

《中国电脑教育报》是面向社会普及电脑知识的大众专业媒体。《中国电脑教育报》’98 合订本(上册)汇集上半年报纸精华，全书 **400** 页以上约 **200** 万字，分为初学入门、网上冲浪、经验技巧、软件天地、硬件与维修、娱乐沙龙、校园电脑等十几个版面。另外增加了近 **20** 万字的附录，其主要内容有：几种入网方式介绍、学用 ***FrontPage 98*** 轻松制作网页、***Internet Phone*** 软件，网上下载最佳解决方案——***Getright*** 的使用、市场上销售的几大厂商硬盘性能总览、**24** 种新型平板显示器性能总览、**87** 种中、高档 ***Pentium*** 主板性能参数表、**37** 种 ***Pentium Ⅱ*** 主板性能参数表、市场上销售的 ***CPU*** 性能总览、文件扩展名的相应文件类型及用途或调用方法、全国计算机应用技术证书考试介绍、全国计算机应用技术证书考试部分省市承办机构、培训机构通讯录、《中国电脑教育报》市场部邮购计算机图书目录等。

让你了解最新的电脑信息！

让你得知更多的电脑知识！

合订本购买方法

1、与各地代理商，零售商联系。(请留意本报最近广告)

2、北京市读者可在指定各大书店、邮局、地铁站、报摊购买。

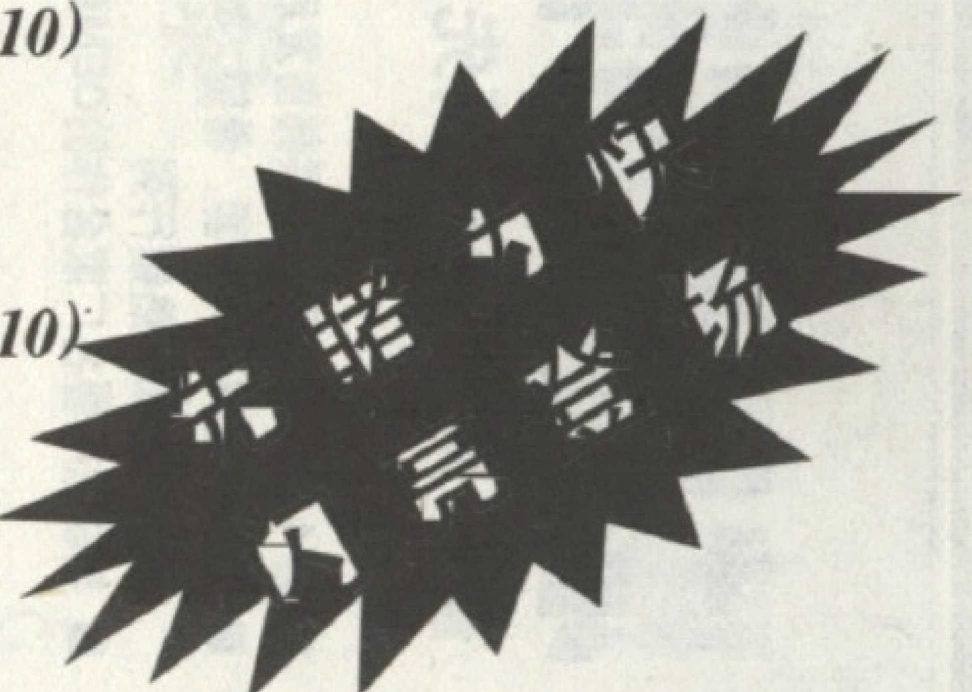
3、直接向本报市场部邮购，邮购地址：北京 3844 信箱中国电脑教育报(100038)

邮购价：25 元/本(免邮费)，并写清合订本的名称及数量

查询电话：(010) 63951155 转 2463

诚征各地代理

联系电话：(010) 63955842



在读者服务部订购期刊、配套光盘优惠政策

一、订全年 24 期月刊者

赠:标有大众软件标识的鼠标势一只或任 97、98 年上半年配套光盘一张(详见清单)。

99 年第四届大众软件奖券两张,软件邮购特惠卡一张。

二、订全年配套光盘 12 期者

赠:97、98 年上半年配套光盘两种各一张,或赠《音乐殿堂》音乐学习软件一套(价值:86 元)。

99 年第四届大众软件奖奖券两张,软件邮购特惠卡一张。

三、抽奖:在订购结束后,在订购者中抽取 100 名幸运者,奖 98 年增刊和配套光盘一套。

四、《大众软件》订阅价一览表:

	名称	单价	邮量	全年订价	挂号费	合计
1	大众软件半月刊	5.00	24期	120元	24元	144元
2	配套光盘	19.00	12期	228元	免邮费	228元

说明:1. 不需要挂号者,免费邮寄。

2. 99 年配套光盘为双 CD。

3. 特快专递每次每件邮费 30 元。

4. 订阅全年杂志的读者可获得读者服务部全国通九折优惠卡一张。

五、可在大众软件读者服务邮购中心邮购的其它杂志社产品有(订阅全年杂志、配套光盘,赠品参考清单):

96 年第一期光盘　　96 年增刊

97 年第二～第六期光盘　　97 年增刊

说明:凡订阅全年杂志、光盘者,请在上表中选您所需要某期,在汇款的同时注明。

六、订阅办法:

邮局汇款,并按如下顺序填写:

收款地址:北京和平门邮局 3056 信箱

收款人姓名:大众软件杂志社邮购中心

邮编:100051

附言:写清您订阅的内容和所要的赠品

电话:(010)67024050

注意:填写要字迹工整,不要忘记收款人的邮政编码,以免延误。

优惠行动!北京通亚商机送惊喜

游戏软件 降! 降! 降!

地球独立日	原零售价 158 元	现零售价 98 元
断剑Ⅱ	原零售价 158 元	现零售价 98 元
反抗	原零售价 148 元	现零售价 88 元
欢乐大飞车	原零售价 128 元	现零售价 88 元

诚征分销商!

联系电话:010－90867145　68211666—77

各地经销商

连邦连锁组织	赛乐氏连锁组织	北纬公司
壹比尔公司	大恒公司	树人公司
里仁公司	兴宏达公司	正普公司
济利公司	金山公司	汇贤公司
明智达公司	前导公司	昆明黑马
鸿达公司	黑龙江华富	宁波今日
成都成百光电	鞍山新华	
甘肃恒生源	万众力合公司	

《'98 电脑新游戏指南》火爆上市



1998 年又是 PCGAME 圈的一个丰收年,中外游戏精彩纷呈,佳作迭出,令人目不暇接。然而玩家们在欣喜之余,难免又会有这样的困惑:眼前这么多新游戏,哪些是最令我开心的?我能不能以最快的速度通关,以便省下更多的时间把我喜欢的游戏都玩过?《'98 电脑新游戏指南》一书正是为了解决玩家们的这些困惑而编写的,全书共分四个部分:

第一部分　新 GAME 视野:介绍五十余款即将面市和刚刚上市的新游戏概况,包括游戏的类型、剧情、画面、设定、手感、评价等。

第二部分　新攻略园地:汇集了 1998 年出版的三十余款精品游戏的详细攻略,为读者提供实用的过关指引。

第三部分　新游戏宝盒:汇集了 1998 年以来近 300 条攻关秘技,为玩家们提供了快速的通关捷径,以及便利的查询条件。

第四部分　新格斗道场:汇集了十余款经典 PC 格斗游戏的出招列表,为格斗游戏迷们"习武练功"提供方便。

本书由内蒙古人民出版社出版,16 开本,共 224 页,其中黑白 208 页(70 克胶版纸),彩色 16 页(128 克进口铜版纸),定价:23.80 元。本书于 1998 年 9 月初上市。欢迎预订、邮购。*邮费免收,另加挂号费 1.20 元。*

全新攻略　全新秘技

全新格斗　全心奉献

邮购地址:北京市海淀区半壁街南路 2 号院 1305 室(100081)

联系人:张世顺

联系电话:(010) 64420414　(010) 64430348

传真:(010) 68410611



没有钥匙 怎能开启 Win98 这扇大门?

“基础篇”是Windows 98的启蒙老师，包括Windows 98的全新构成，通过“基础篇”的学习，可以掌握Windows 98的基本概念、基础构成以及基本的操作规范。

“办公篇”部分特别强调了Windows 98精悍强大的办公功能，简明全面的介绍了庞杂的附件组及其实用工具。

“多媒体篇”这部分将对Windows 98的多媒体功能进行深入剖析。

“网络篇”部分对Windows 98的网络功能进行系统、全面的描述。

49元

本盘根据微软公司正式发布版编写

Windows 98 自学教程

地址：北京清华大学出版社电子出版部　邮编：100084
Fax：(010)62781728　http://www.tup.tsinghua.edu.cn
联系人：李娟　电话：(010)62788952

清华大学出版社

激发长高潜能，刷新增高新纪录

“增高助长灵”圆您一个长高的梦

身材矮小给许多青少年的事业及爱情带来痛苦。国家教委调查资料表明：我国儿童、青少年发育状况不容乐观。“L赖氨酸”是生长发育所需最关键的物质，日本政府以法定形式规定其为“特殊营养素”，强化摄入，使年轻人的身高平均增加10厘米，本品不但含有“L赖氨酸”，而且还含有人体发育增长所需其他多种生长素，以至骨骼快速伸长，延长骨骼成熟期，从而达到理想的长高目的。经不同年龄的矮小青年及发育迟缓者服用观察证明，8－25岁男女青少年服用3盒均有不同程度增高，快者增高11.4厘米。这一科研成果填补了国内外医学界的空白，终于实现了国内外医学界及矮小青年的多年愿望。圆满解决了许多朋友使用其他药械而未能增高的痛苦难题。因本品疗效显著，目前已打入国际市场。为预防假冒，请认准“高必达”注册商标。每盒售价42.0元，三盒为一疗程。三盒起邮。我门诊部有专家免费咨询服务，为方便外地患者购药免费办理邮购业务，随药附有使用说明及发票。

辽宁卫药生产证字第064号
京卫药广审(文)第98020045号

汇款通信地址：北京市 7688 信箱　老干部专家门诊
联系人：矮小身材专科——彭建国
电　话：010－63561225　邮　编：100077

快送光盘！便宜方便！

WS CD™

软件销售前十名排行榜

	软件	市场价	简快价	全慢价	全快价
1	随心所欲说英语	148	106	106	124
2	铁甲风暴	98	78	78	97
3	家佳电脑文摘	38	30	30	37
4	KV300+	200	125	125	140
5	开天辟地	125	88	88	109
6	银翼杀手	198	168	168	178
7	万事无忧	125	88	88	109
8	北方密使	89	78	78	88
9	中国上市资料库	128	90	90	110
10	游戏工厂	198	165	165	190

VCD精选	市场价	简快价	全慢价	全快价
《甲方乙方》	50	39	41	43
《我是谁》	60	48	46	54

DVD特供　市场价：140　快送价：120
《梦幻杀戮》、《世纪狂魔》、《集中火力》、《魔鬼战将》

计算机及外围设备一律平价快送上门

怎样得到快送光盘？

软件、VCD、CVD、DVD、CD、PS/土星光盘、磁/像带

您汇款至：北京2666信箱光盘快送中心（邮编100084）。款到后1周内（北京地区3日内）送货上门。

品种逾万，不能尽刊，请来电来函，免费寄送目录

⚠产品邮寄受损，包退、换、补。
⚠产品不满意，1周内包退、换（音像品除外）。

简装快送（简快）：不带原包装投送上门。
全装慢送（全慢）：带原包装包裹投送。
全装快送（全快）：带原包装投送上门。

全邮资

光盘快送中心

热线电话：(010)62780366　62780367
热线传真：(010)62780370
热线信箱：北京2666信箱　邮政编码：100084

全国唯一的软件类大众报纸，重全新实用技术
无畏的品牌延伸战略眼光，关注信息产业

看我de报纸 用你de电脑

订不订 免费试读再决定

软件报

电脑世界通行证

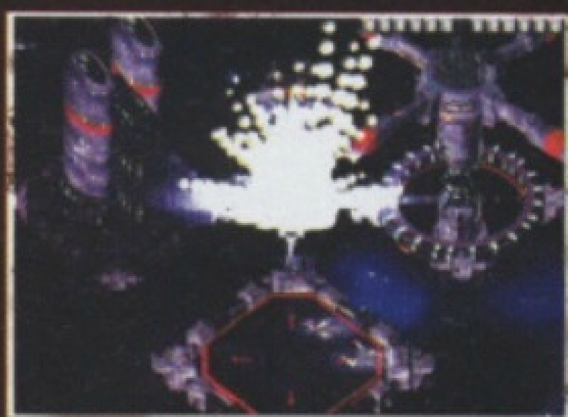
周报　4开16版

单价：0.60元　月价：2.60元　年价：31.2元

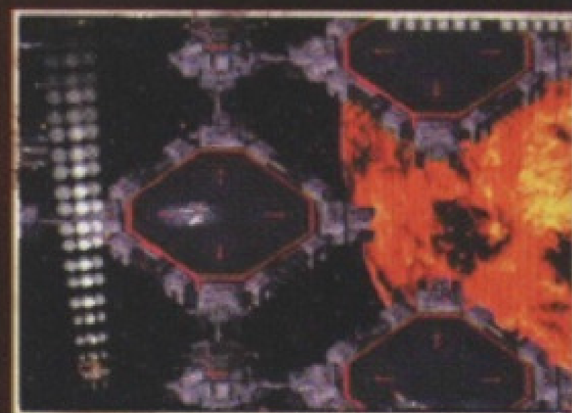
订阅代号 61-74

地址：成都市金河街75号　邮编：610015　电话：(028)6240675













骑士与商人

Knights and Merchants

Lance carrier

Condition

Contact: master@joymania.com
www.joymania.com
www.topware.com

in August '98

游戏试炼场



百 变 天 虫 2
CYBERSTORM 2
CORPORATE WARS
游戏试炼场

PLAYER 1
YOUR NAME AND SE
YOUR BALL COLOR



3D迷你高尔夫





LEADER BOARD

Player1	0

Building Virtual
MiniGolf Hole...
100%

大富翁



大富翁 4 系列活动

活动之一：爽新一代大富翁，塑造中国大富翁。
活动之二：老少皆宜的游戏，当然也是全家同乐的游戏！
活动之三：请您丰富大富翁的人生。

欢迎加入！

详情请见黑白广告页



让我们携手共创全世界的经济奇迹！

老少玩家期待已久的重量级休闲益智游戏又来了！

生动活泼的人物动态，淋漓尽致的声光效果，所有人物、建筑及各风景名胜皆以拟真的3D模型建构，宛如五彩缤纷的玩具世界。

策略性十足的卡片道具、自由弹性设定的游戏规则让游戏性更为丰富多变化。

鲜活的人物、丰富的事件，人生百态喜怒哀乐尽在游戏中。



晶合顺达计算机公司(大众软件服务部)总承销
TEL:(010)65232585-62、65266244-62
FAX:(010)65266329

诚征各地代理！

大宇资讯股份有限公司

SOFTSTAR

水晶

精品屋



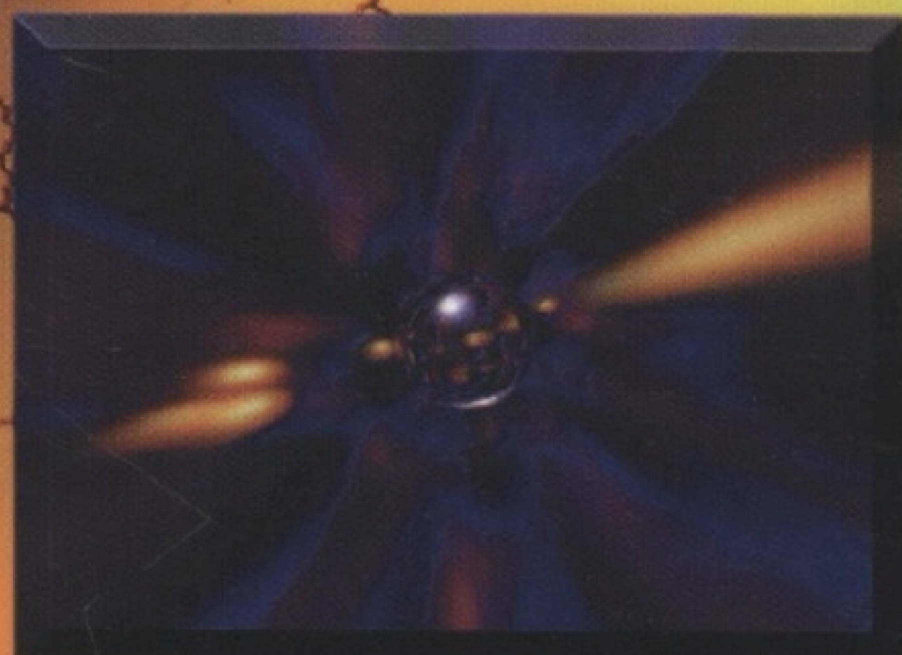
湖南 王捷



江西 王皓

上海 郑功超

北京 小兵





上海 范长川

JACKY.F PHOTOSHOP4.01 1998.3

RHINOCEROS

MECHANIZATION

PYRO

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
盟军敢死队

最新北美版

148元的超值享受…

实时战术游戏的开山之作
电脑上的"加里森敢死队"

- 强调运用策略与战术的实时战斗
- 26个发生在北非和欧洲的任务，风格迥异的手绘场景
- 极端先进的人工智能系统电脑控制40个以上的敌人车辆和部队。对环境的变化产生准确地反应
- 6名特种兵，各自具有不同的技能。可以驾驶船只、飞机和车辆。真实的角色产生真实的可玩性
- 可以通过INTERNET和局域网进行多人游戏
- 赠“作战白皮书”（二战历史背景、全程任务简报、过关要点）及精美原装鼠标垫

SunTendy
INTERACTIVE
新天地互动多媒体

全球首部实时三维冒险游戏

银翼杀手
中文版

- 1997年E3影像合成大奖，最佳音乐大奖、最佳冒险游戏。
- 4张CD中融入了100个具有互动的场景。
- 突破性的实时故事结构使得每次游戏都会有不同的经历。
- 游戏中你将与超过70个以动态捕捉技术制作的人物打交道，他（她）们全部具有独特的个性、智能与活动时间表。
- 全程中文字幕，在保留了原作艺术风格的基础上进行了本地化。

4CD只卖198元…赠鼠垫送攻略

Westwood STUDIOS



Virgin INTERACTIVE 互动娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

8月下旬全球同步上市

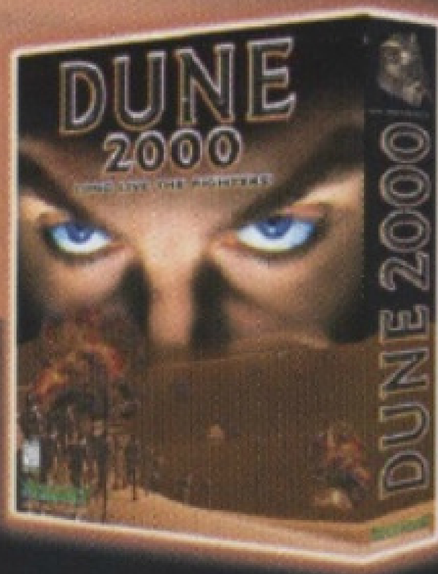
诚征分销商，欢迎各地经销店来函索取精美游戏资料



沙丘2000

——迎接实时策略游戏的新世纪——







新天地特约经销商(排名不分先后)

连邦：010-62639060
树人：010-62616742
大恒：010-62625147
前导：010-62001471
上海钜隆：021-62104588
杭州美迪：0571-8271301
广州天高行：020-83790899
深圳方中：0755-8609601
甘肃恒生源：0931-8811559

大众软件：010-67032379
京里仁：010-62615307
希望：010-62633308
鸿达：010-62630593
昆明黑马：0871-5134931
武汉精恒：027-87654137
广州南软：020-87511024
辽宁华储：024-3895234
南宁奥讯：0771-2621521

赛乐氏：010-62241204
正普：010-62621347
圣比尔：010-62527962
上海农工商：021-63226198
昆明棒子：0871-5176880
陕西辉煌：029-7899833
西安海天：029-8496569
深圳曙光：0755-3780778
长春安航：0431-5656612

万众合力：010-62510135
中青旅创先软件：010-2617707
金山：010-62612297
上海茂立：021-63293695
杭州南北：0571-8073048
重庆电脑报：023-63876722
新疆华顺：0991-2849854
广州思富特：020-87509952
厦门南瓜：0592-2099553

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体



地址：北京市982号信箱(100091)
电话：010-62862037/38/39/40-119/120
传真：010-62862036

Virgin interactive 互动娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

Westwood STUDIOS



增刊16开本，黑白192页、彩色48页

定价22元，将于1998年10月上市

三国系列、金庸系列、大富翁系列、足球系列的相关专题。

扣人心悬的奇幻小说选登

《罗德斯岛战记》魔法门系列等的背景与发展

渊源流长的RPG发展史

你们还在等什么

精品攻略大收录

游戏策划全流程

超炫动画区展示

增刊中有的和没有的

—— 这里都有

双CD

定价20元 将与增刊同时发行





MICROSOFT GOLF 1998 EDITION

微软高尔夫98

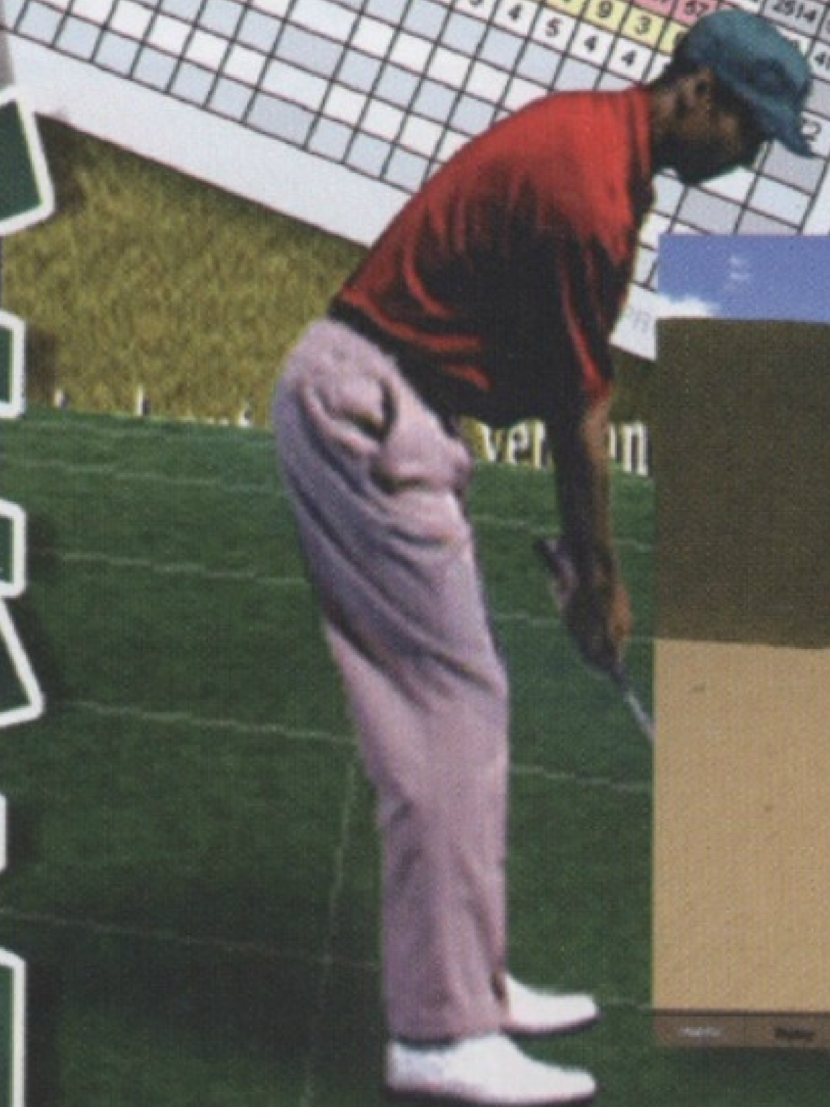


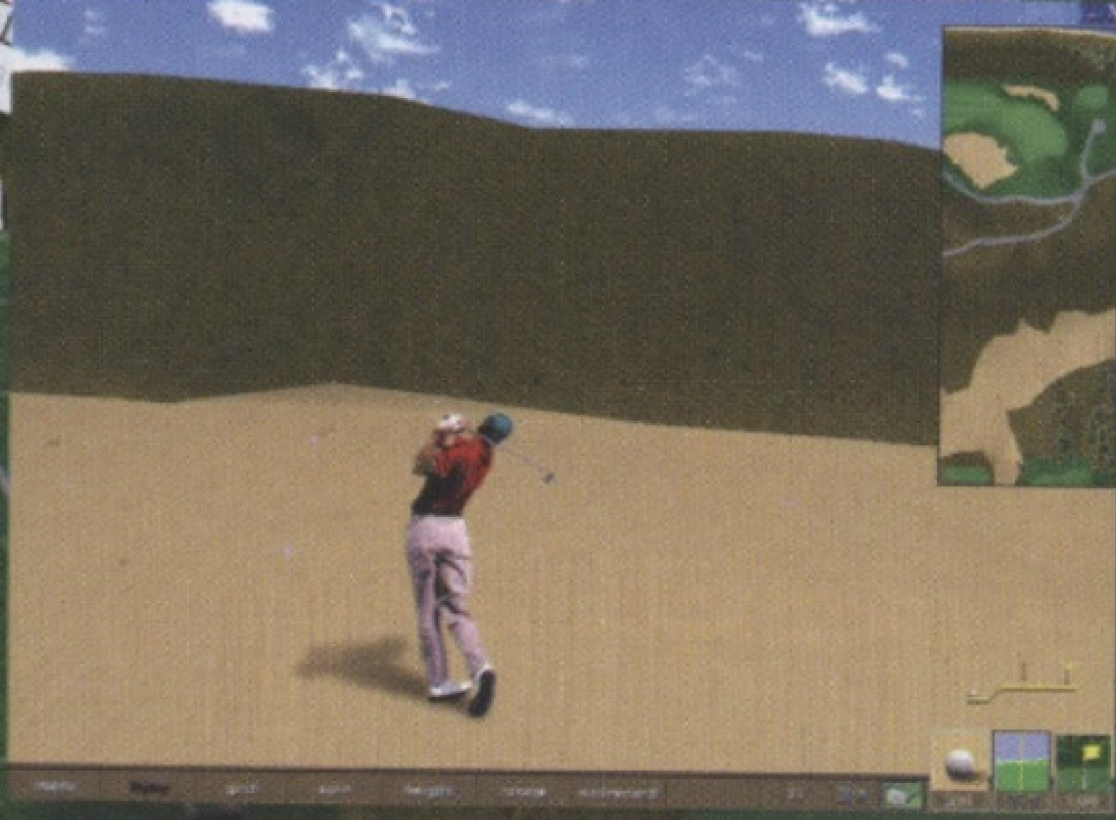


游戏试炼场

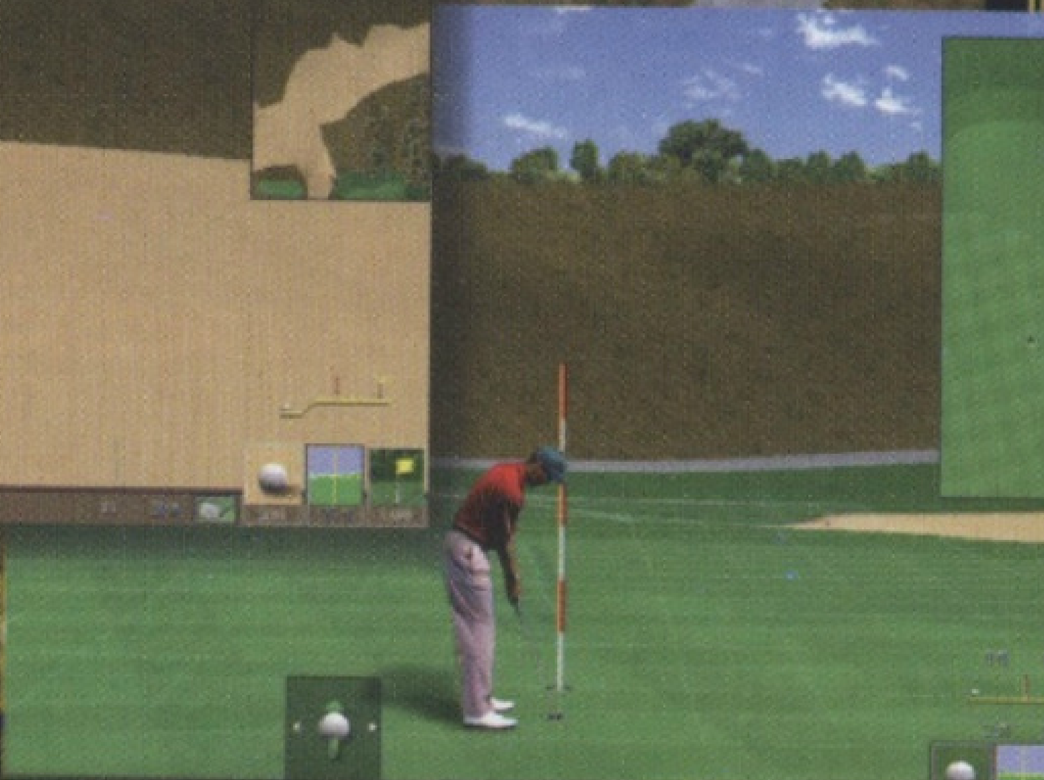
enjoy improved graphics and sound

compete with friends





matches you against a

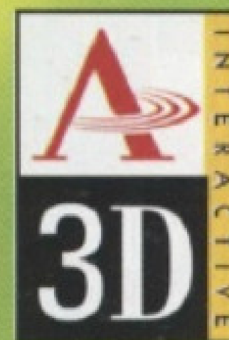


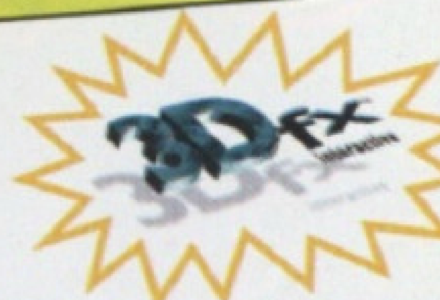
solo play　twosome　bingo bango bongo




Monster sound M80
DIAMOND
Explosive Sound for Heart-Pounding 3D Gaming



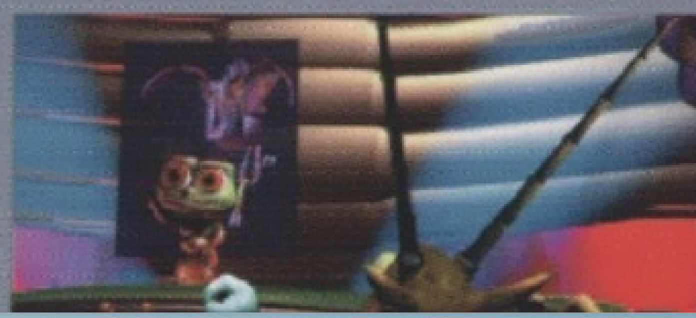

INTERACTIVE
3D

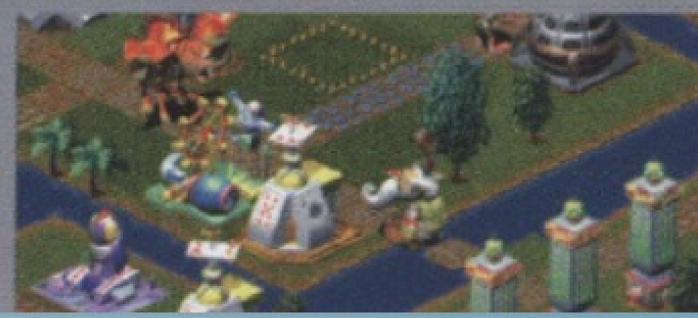

3Dfx





星際法院





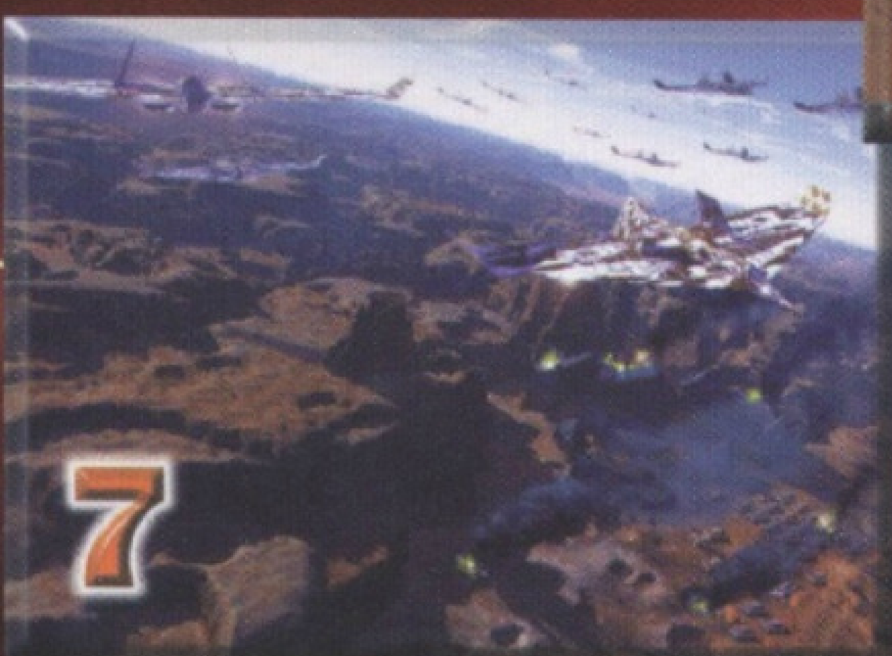


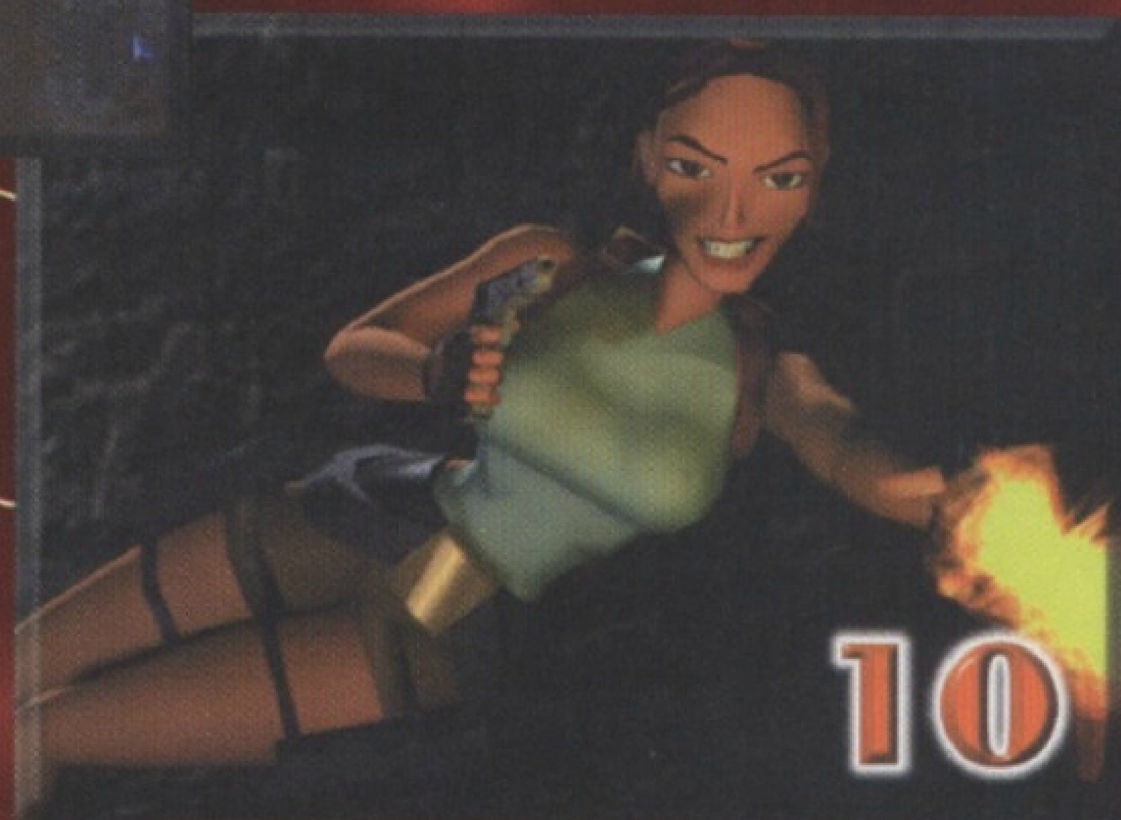


TOP TEN







1.星际争霸
2.暗黑破坏神
3.足球98
4.仙剑奇侠传
5.命令与征服
6.铁甲风暴
7.横扫千军
8.
9.黑暗王朝
10.古墓丽影II

98'8



ISSN 1007-0060



刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50 元
订阅价：6.00 元